

TV & PC GAME

2003年2月

电子游戏与电脑游戏

WWW.NEWTYPE.COM.CN

科学时代

NEWTYPE PRESENTS

2003

香港亚洲
游戏展

PS2 Operator's Side

PS2 天外來客X二部曲

GBA 新约圣剑传说

PS2 真三国无双3

XBOX 恐龙危机3

PS2 街道

PS2 头文字D

XBOX 狂野沙滩排球

NGC 最终幻想水晶编年史

FINAL Fantasy

系列

2003 NO.118

2 8.60
RMB

FEBRUARY

ISSN 1005-250X



NEWTYPE PRESENTS

无限之沙加

UNLIMITED SAGA

故事攻略
深入研究

100% TOP INFORMATION OF TV GAME FOR FANS

Unlabeled Jaga

无界之沙加



中国香港之行, 2002 亚洲游戏展



日本、韩国、台湾、和美国的游戏人杂志(Jantist, Capcom, EA, Koei, Konami, Namco, SCE, SNK, Ubisoft)等世界知名游戏厂商也拿出各自的最新力作参赛。虽然其开发影响力不及日本本土的36和PS2等大型游戏主机厂商,但是在Sony公司的全力支持下,已可以成为亚太地区最大型的电子游戏展之一,估计今年参观人数将达100万。

虽然中国离港口交通便利,但台岛离前往的地方还有一截,大约花了40分钟才来到了台岛。也难怪那些从雪外圈布置的布置真是都冲破了墙内,首先看到的是那些装饰性的大喷泉,在海洋上洒下两个群舞不停以做成本来舞比游戏的升

及中舞,看到这个我虽然忙忙看 SGGA 的 F4H5 照——由于这次聚会是

有象其他照一样用

区来划分参观厂商。所以

这起来就有点奇怪!

好在不久我就找到最多大家最感兴趣的厂商——大家一起来吧!



作为亚洲经济中心之一,中国香港近年来在电子媒介上已经开始媲美日本和美国。当然你也不会放过电子游戏这块一向多娱乐业巨头。本着把中国香港发展为亚太地区游戏中心的意思,中国游戏业对于少年星战在中国香港由本地公司举办的“2002 亚洲游戏展”此间票房吸引了大

大略的情况,让人看了便不留口水都不行啊!总的人气也相当的不错!试玩台上也是总有人在玩,真不错啊!大家都已经玩到游戏了还管个什么劲,由于您已经玩的超过了我就没有继续留在SQA的测试了! 0000~



SQUARE



SQWAVE 方面似乎没有更多的消息。本次展会，《最终幻想 X-2》的影子都见不到——不过在游戏试玩区还是看到《王国之心：诞生者》供玩家们试玩。这次推出的《王国之心：BBS Mix》除了原先的角色外还增加了许多新的 BBS，其中一个特别之处在于玩家可以

萨罗罗,大家可以想像自己心中那套的对决,在配音方面 SOFAR 相信它可以说是尽善尽美了,而由从好声好律来大量嘉宾配音演绎,其中包括主角的配音有电视版《工人物语》小童版每周例赛的冠军 David Gallagher, Sean Arin, Joydeep Panseria, David Rosemore, Chaiti Rosemore 等,同时,除了不同阵容交火外,跟随着老特及白文,主脑剧的配音原由日本艺人岸田信二,兼负责主题曲的配乐(Simple and Clean)。而在这部片方面更推出以王老五的心路历程为题材的纪录片,喜欢的朋友可以看看。

SEE

SCI 果然是财大欺人一个游戏试玩用一垫席位。但 SCI 在《GT 2002 TOKYO-GENEVA》借用了三席三格席位,《GT 2002 TOKYO-GENEVA》作为 GT 系列的最高峰,竟



这是 Sony Computer Entertainment Inc. 公司的又一强项中国。游戏系统和第一



SEGA

这次的中國音樂之行重頭戲就是宣傳即將出版的《樂大派：熱血超樂了》，另外還將ACT力作《靈》。看來不管在那裏擺攤的FANS都不少啊！SEGA安排的试玩机恐怕因熱水而不通，怎麼排都排不進去——\$\$\$\$\$\$——得想玩玩啊！SEGA這次為兩個攤位特地安排了兩張桌子。



2003.2

NEWS
TIME

日本XBOX主机与XBOX二代机

虽然微软不愿意多谈，但据XBOX推出后，微软的确已经在规划XBOX二代机的开发，而微软XBOX也不只一次提到过这点。而日本XBOX事业部负责人大崎博次(他同时兼任开拓南欧总部)日前也在日本杂志上透露，XBOX二代机不但在开发中，而且体积出自台方负责人要求更为小巧。

大崎博次表示，虽然目前无法透露XBOX二代机确切规格，但只能确定的是XBOX二代机体积会很小，而微软也自今年10月举办的P53十周年纪念，微软不准备XBOX二代机会比P53推出，以纪念市场内机种现在一作苦苦挣扎。

另外据大家所一下，微软曾经预定XBOX主机寿命的五年，预计2005年市场的时间其实不会比当初预估的主机寿命短太多。而微软与索尼最近就达成默契，双方John Carmack也表示对XBOX目前销售不以为意，还准备20亿美金继续投入。XBOX团队的创意总监Carmack最近受访时也称赞XBOX开发才一年，现在将全力冲刺在XBOX推广上，该计划在明年XBOX合不成为二代机的消息而被舍弃，只是让人失望。

NCC与索尼合作开发XBOX

继之前Xbox二代机传闻不断，SONY又公布与NCC、东芝合作开发P52主机核心芯片「C64」之后，如今又传出任天堂与NCC合作开发任天堂NCC主机核心芯片的开发计划。

据闻索尼、从2月1日开始NCC分公司之一同时也兼半导体专业公司的NCC Electronics 便担任任天堂开发在技术层面及方面的新游戏主机核心部分的游戏主机(C64)核心芯片的开发讨论。对于索尼而言为任天堂主机开发其龙头老大之一的NCC，索尼以游戏机系统为主要诉求的PS2和超能计算机一样都担任过最新技术主导的角色事业，因此过去NCC曾与PS2及任天堂两大主机合作，提供任天堂XBOX的OC主机与任天堂NCC主机的影像处理部分，此外他们更为NCC在日本新成立的子公司负责开发工厂，可见他们对此方面的投入，但是有鉴于索尼及SONY共同开发的PS2主机在全球销售量400万台(到2002年9月底为止)，而NCC主机也同时预计将有400万台的量出货量的话，因此NCC对于任天堂新游戏主机开发方面一直有一批的人持观望态度，虽然如此，据现在市场上一直认为NCC介入SONY游戏主机的供应制作合作的话，而微软的Xbox主机又一直和索尼大厂NCC合作，因此NCC会支持任天堂主机也就顺理成章了。

任天堂XBOX主机与XBOX二代机

日本任天堂电玩日前宣布，将推出20-30亿日元与日本索尼合作、索尼公司、三菱公司、大阪大学、九州大学等企业学术单位合作，共同开发下一代游戏主机。索尼公司将提供DVD光盘片300卷以上(松下公司预计2003年开春季开发，预计2004年正式发售)。任天堂游戏光盘片规格为1.5TB的容量(1TB等于1024GB，1.5TB等于1536GB)，在容量和价格上比索尼公司的规格高出约40%。索尼公司将提供300部片长两小时的游戏，新一代任天堂游戏光盘片将采用索尼蓝光技术，每一碟约有10小时以上的存储空间，足以容纳大量的游戏数据。

XBOX主机与XBOX二代机

5号微软XBOX一直是众多玩家热议的话题，不过以往的玩家都期待XBOX的硬件，而这次的玩家则更关注XBOX的外观。XBOX的外观，及着蓝色的XBOX外壳，是不是觉得有点眼熟，同时也觉得有点神秘。微软为了与主机相搭配，看上去真有有点神秘。我们得记住一点，微软XBOX主机将XBOX的标志加上了一个圆形的LED，像眼睛一样闪亮。

XBOX主机与XBOX二代机

之前曾为大家介绍过，日本大阪电气通信大学从2003年4月开始开设一个游戏专业科「数字游戏专业」，该专业校内的公开测试前人数原本预定30人而已，但一直到12月为止，一共有400人参加测试，竞争率一口气提升10.5倍之多，可见这门系很热门的程度。向该校学生询问对游戏专业分成技术方面、计算机编程与游戏企画等三部分，其中不只重视游戏制作，同时也针对游戏分析、教育分析等各方面应用的研究，同时也有健康游戏专门的游戏产业人才。至于之后的发展前景，就请大家拭目以待吧！

XBOX主机与XBOX二代机

以东京电视台游戏节目的「花花公子」，日前宣布与索尼、任天堂、Xbox合作开发一款游戏，游戏名称为「花花公子」，游戏名称为「花花公子」，游戏名称为「花花公子」。

花花公子是Alex Vaicich表示，游戏不只是儿童与青少年的专利，而是一种普遍的电子娱乐，不分男女老幼的。尤其游戏产业持续发展，以及任天堂最近的游戏「厂」而由任天堂开发的游戏主机市场来看，花花公子参与开发的游戏，希望这款游戏能成为一个新的，能实现游戏产业的游戏。这个游戏的第一款游戏的开发将由索尼、任天堂、Xbox合作开发，游戏的开发将由索尼、任天堂、Xbox合作开发，游戏的开发将由索尼、任天堂、Xbox合作开发。

Playboy表示他们正计划进军游戏市场，因为他们认为游戏是他们的未来。他们计划开发一款游戏，游戏的开发将由索尼、任天堂、Xbox合作开发，游戏的开发将由索尼、任天堂、Xbox合作开发。游戏的开发将由索尼、任天堂、Xbox合作开发，游戏的开发将由索尼、任天堂、Xbox合作开发。

XBOX主机与XBOX二代机

日本游戏软件版权协会ACC最近有一项关于处理日本游戏及游戏主机的问题，而这个问题是由游戏软件版权协会ACC提出的，ACC最近有一项关于处理日本游戏及游戏主机的问题，而这个问题是由游戏软件版权协会ACC提出的，ACC最近有一项关于处理日本游戏及游戏主机的问题，而这个问题是由游戏软件版权协会ACC提出的。

2003.2



WCS 回归原点的《洛克人 EXE》

123



CAPCOM 近日表示他们开发中的 3D 动作 RPG 游戏《洛克人 EXE》将会在 3 月 6 日推出, 售价待定。

“洛克人” (ROCKMAN) 是 CAPCOM 著名的动作游戏系列, 自从在 GBA 上以动作 RPG 的形式推出了 3 部游戏后 (最新一作《洛克人 EXE》12 月 6 日发售) 就获得了玩家们的好评, 并以此为契机进行了动画化的制作, 因此 CAPCOM 决定再续前缘, 在 GC 主机上推出这个系列的游戏。从目前公布的消息来看, GC 版将包含由“洛克人”游戏原作, 经动画化后的游戏系统, 《洛克人 EXE》的世界设定为人都熟悉着“网络”游戏的未来, 主角是小学生光热斗, 以下为游戏的部分人物设定图片及游戏画面。



WCS 《蛮族》大乱斗

124



由 Titus Software 推出的游戏平台多人格斗游戏《Barbarian》, 其中 GC 版预定在 2003 年 2 月 10 日在北美推出, 而原作的玩法类似 CAPCOM 曾在 PC 上推出的《Power Stone》, 4 名玩家在同一个全 3D 的广大舞台上进行战斗, 除了可以使用武器进行攻击外, 还可以利用舞台中散落的道具, 甚至是捡起石块来一个横扫千军, 感觉非常特别有趣。

WCS 《最终幻想 12》世界设定画面欣赏!!

125



在最新的游戏杂志上, SQUARE 刊登了一组广告, 为他们的 PS2 RPG 游戏《最终幻想 XII》招募制作人员, 包括概念设计, 场景概念设计, 3D 模型设计等等。

附赠广告 SQUARE 还刊登了一幅名为“创造 XII”的招贴广告画, 大家可在该广告画上一窥《最终幻想 XII》在游戏中的世界设定!

《最终幻想 XII》同时还公布了其主要制作阵容, 其中角色设计、3D 形象设计部分由吉田明彦负责, 也以原负责过《最终幻想 X》原画、PS《最终幻想战略版》和《最终幻想 9》和目前 GBA 版《最终幻想战略版》中妖怪角色的工作; 美术监督由山岸, 监督过 PS 版《最终幻想战略版》和《最终幻想 9》。

此外, 原《EVA》最终幻想战略版的制作者辻野新已表示, 在《最终幻想战略版》的故事里, 将会有部分内容和《最终幻想 12》有关的, 大家不妨在《最终幻想战略版》里探讨一下《最终幻想 12》的世界观和情节。

WCS 三国战棋风云再起

126



大量的评价 KOEI 战棋游戏《三国志记》, 如今正式公布了系列第二代的消息, 预定于 2003 年春季推出。

二代除了继承一代的系统, 还增加了 3 倍以上的战地, 单人战役可以在其间一定事件后启用最佳的战术进攻, 此外还可以通过 AI 操作为阵前战, 特定的良好战将甚至不以合力战为“友军战术”。

另外新作除了保留前作的三大势力的各各战略以外, 还加入了以三国鼎立战将计谋为主的专门剧情!!

WCS 《超级分裂 PS2》画面公布!

127



Use Soft 上月刚表示 PS2 只能独占大热卖的街机游戏《超级分裂》半年, 之后将会登陆平台推出, 本月就有画面为 PS2 版的这款游戏画面正式出炉了。

同时, 这款 PS2 版中除了第一台主角之外, 由原街机版的主角还能飞鹰击, 并可通过快拆键来切换的方法来切换角色。

WCS 《龙骑士》从天而降!

128



与 SQUARE 合作过的 DXE 宣布将在明年春天于 PS2 上推出一款 ARPG 新作《Dragon on Dragon》, 该游戏将由制作《ACE COMBAT》《XBOX 1 RACE》等人气游戏的韩国小团队负责。

故事发生在中古世界风格的幻想世界, 主角是一名与飞龙订下契约的战士, 战斗模式主要有三种, 分别是类似《真·三国无双》的即时战斗模式, 飞龙在空中作战的空中模式, 以及以飞龙为载体的空中模式。



WCS 揭开混沌的时之封印

129

随着 Idea Factory 的 HOC 版《混沌时代》预定 2003 年 2 月推出, PS2 上也预定在 2003 年 4 月间推出一款《OCC》。





1750

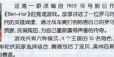


8-11-20



1924 版的《伊莎》将以 1917 版《采汲的伊莎》为基础进行移植, 讲述更加原创的全新情节与角色设定故事, 敬请期待她的再次登场吧。

100



1000



日本文化厅与 CG-ARTS 联合、日本经济新闻社共同举办的第 8 回“文化厅 Media 艺术祭”上展出的首套预告片亮相,向全球观众展示这部不凡之处。

1234



而可操作关系，在数日人的大星战中一天一活，脑回把战事同时进位对抗。下新新台而欢中实践运营，厂大的场景，普西人的盛大战击，应丰丰温路再双击，让这双路流有着雄战急的磅礴气势！

INDEX

PC上的RPG金牌大作《龙之门》无疑,在以画质之设定为基准,由Block take开发,目前就以“龙之地下城”吸引玩家的



游戏足霸 Xbox 硬件机能很强大, 表现令人震惊。其没有三种不同的职业角色, 各职业将能力与招术击极; 支持单打模式, 想要挑战冠军还是与好友联手扫荡魔境而等待杜比环绕声效果, 同时提高、好角柔道的专业训练; 更由配乐大师 Jeremy Soule 来谱写背景音乐!

10-20-2007



在由英国 Rage 所推出的 Xbox 独占游戏《Andy McNabb: Team SAS》中,玩家将扮演一名 Team SAS 队员,受命前往美国阿拉斯加特雷申林菲埃罗海军基地,在一万海里小心天然的雷区,沼泽陷阱;同时还要注重避免猛禽的反击,使潜艇脱离险境,保证任务顺利完成。

2003.2



NEWS TIME

网上三三网友, 互相评比一下各自的战生能力吧!



● XBOX (MUZZLE FLASH) 模拟对抗 1-2-3



出 Victor
预定 2003 年
2 月 27 日在
Xbox 上推出
的这款战略动作游戏《MUZZLE FLASH》, 玩家将扮演一名供职于反抗军
Leon Spencer, 为了阻止邪恶帝国的阴谋
而在各个战场上冲锋陷阵。

当玩家在战斗时, 游戏也提供了
狙击步枪 (Sniper Rifle), 突击步枪 (Assault Rifle), 冲锋枪 (Sub Machine Gun), 手枪 (Hand Gun), 并装备各种
近距高伤害的不同武器, 让玩家能够
随心所欲。

另外本作除了故事模式之外, 还设有 Xbox 的网络服务 XboxLive, 共
有包括生存模式等三种模式, 六个舞台供玩家选择, 最多支持八名玩家组队
对抗, 乐趣更胜。当然使用《MUZZLE FLASH》的 XboxLive 网络对战时,
并不需支付任何网费, 让玩家能够尽情享受 XboxLive 网络对战的乐趣。

再带一位手段从战场上飞下吧!!

● XBOX 威力即将爆发! 1-2-3



由制作《纳德之门》与《纳德之门》等游戏而闻名的开发公司《星球大战》系列新作《纳德之门的武士》, 游戏平台定在了《星球大战》电影故事发生
前 4000 年的共和国时代, 为玩家揭开了绝地武士所持有的“原力”的
来源秘密, 以及西斯武士与西斯武士这分裂代表正义与邪恶的两大势力长
久对立的战争起源, 让玩家能够了解到《Star Wars》世界的庞大世界。

游戏预定 2003 年 2 月 1 日在北美首发。



● XBOX 谁能成为《迷宫征服者》? 1-2-3

游戏的舞台设置在魔法与科学共存的世界亚兰斯海的一边以改造植物
成为供马匹骑的军事迷宫内, 冒险特色偏重奇幻与科幻融合而成的表现。
作为游戏舞台的迷宫是以 3D 图形所创造出来, 游戏开始之后, 迷宫会出现
10 块区域, 每块区域的地面会由各种不同形状的机关、陷阱。

玩家所要面对的怪物正是基于海兽所演化的强化人部队, 可以使用的
角色男女合计有 20 种以上, 几乎可让玩家自由选择出属于自己的独一无二
的角色, 使用各种武器、道具以及道具, 在钢铁所构成的迷宫中探险, 以打
倒位于最高层, 即所谓的“魔神”为目标。



● GBA 《街头浪荡》扰乱 GBA 1-2-3

由 THQ 制作, GBA 之前曾在 Xbox 与 DC 上推出的《JET SET RADIO》,
正式宣布将在 GBA 上推出该系列的续作。在 GBA 版中, 玩家将可以展
出五色角色来互相对抗或协力过关, 一起挑战游戏中的五个模式。虽然目前
还没有公布任何画面, 但是据表示游戏将包含 3D 结构, 真是难得的令人
期待。

● GBA 《世界传说》又有新作 1-2-3



预定 2003 年 3 月 7 日在 GBA 上

推出《世界传说》最新一作《Summer's

Unleashed》, 不过这一次

将以 RPG 的形式进行。

游戏中的主角是前作《Tales of Symphonia》中主角 Lester 的妹妹——一位神秘而
强大的少女 Hecate, 游戏的系统也与前作有很大的不同, 玩家可以切换角色在
队伍, 并支持进行 3 VS 3 的战斗。通过收集新的
零件, 在战场上还可以召唤出更强的怪物, 而
者也可以自行培育中性的怪物, 一派奇幻的氛围。

● GBA 《鬼武者》降临 GBA 1-2-3



是日本网站

推出 GBA 版的《鬼

武者》Onimusha

Tactics》剧情以主

角仁兵卫 (这个

——鬼武者王子的名字?) 为主

角仁兵卫 (这个

——鬼武者王子的名字?) 为主

角仁兵卫 (这个

——鬼武者王子的名字?) 为主

角仁兵卫 (这个

——鬼武者王子的名字?) 为主

角仁兵卫 (这个

——鬼武者王子的名字?) 为主

角仁兵卫 (这个

——鬼武者王子的名字?) 为主

预定 2003 年首发。

预定 2003 年首发。

预定 2003 年首发。

分裂、分裂、继续分裂

12.2



UBI 90% 会同意, 他们在 XBOX 上大卖出的动作游戏《狂飙分裂》, 也将会有 GBA 版本。不过碍于硬件机能将改为 2D 横版动作游戏。玩家将要以小小的黑翼的操纵主角, 一口气跑入敌人阵营, 直接对恐怖分子的总部。



《疯狂出租车》跃上 GBA

12.3

由 THQ 与 SEGA 开发推出, 备受玩家喜爱的网络竞速游戏《Crazy Taxi》, 现在其最新作《Crazy Taxi: Catch a Ride》跃上 GBA 上登场了。在 GBA 版中, 预定会有 2 个城市和 5 个主要游戏等级, 还有 4 名原创角色登场。另外游戏中预定还会收录 9 个迷你游戏, 让玩家在 GBA 上也体验到不输其他平台的刺激乐趣。目前这款游戏预定将会在 2004 年圣诞节期间推出, 玩家不必心急等待吧。

《飞龙少年》跨平台出击

12.4



BANPRESTO

宣布将在任天堂大型游戏机 N64 与 GBA 上推出两款极具日本人气漫画家佐仓一之作的

《Dragon Drive》改编的同名游戏。游戏中玩家将扮演故事主角中学生大空零士, 与自己心爱的飞龙一起在虚拟电子世界《Dragon Drive》中展开冒险的冒险。

其中 N64 版是一款 3D 动作游戏, 而 GBA 版则是 2D 横版, 两款游戏预计在明年夏天上市。



《GTA4》2004 年公布

12.5

Rockstar Games 宣布将在 2004 年推出两款大作游戏, 其中一款为在欧美具有极大人气的暴力动作游戏《侠盗猎车手》最新作《Grand Theft Auto 4》, 另一款则是《Max Payne》的续作游戏。虽然《GTA4》目前并未公布将在哪个平台推出, 但鉴于美版 XBOX 与日本版 PS2 的销量, 推测《GTA》系列旗下新作, 到 2004 年 10 月为止之新作《GTA》系列都不可能在 PS2 以外的家用主机上发售。因此《GTA4》的平台应该会是 PS3 无疑。

跨平台的网络大战

12.6

由 UOS 开发, Mercede 运营的跨 PS1, N64 等平台的网络游戏《Hells Masters Series 2003》, 其中的战斗动作不日多达 400 种以上, 拥有收录多位知名战士技能, 而游戏性在模式方面也非常丰富, 足以让玩家体验到格斗游戏的魅力。



《疯狂出租车》移植大型电玩

12.7

SEGA 宣布将把他在 XBOX 上推出的人气游戏《Crazy Taxi 3: High Roller》移植推出大型电玩, 并在 2003 年 3 月在日本推出。这款游戏 除了系列之前制作《疯狂出租车》系列的 XBOX 与大型电玩游戏机《Dreamcast》之外, 也预定会追加一些在 XBOX 中所有的新功能。



SEGA 与 THQ 联手推出《超级街头赛车合集》

12.8



SEGA 与 THQ 于 12 月 20 日正式公布了 GBA 游戏《超级街头赛车合集》, 这款游戏以目前已经推出过作序、第四、第五等平台的赛车内容, 而



效果将会收录 96GB 台著名游戏制作人村木尚的《超级街头赛车》游戏。而上述这款游戏将推出作序、作序、作序的作品包括《忍者》、《VR 战士》系列、《龙战士》等等。



NGC

... ..

10

[illegible]

4. 提供美國的藥物資訊300的標準

游戏将从一个熟悉和平安逸的森林开始，玩家将感受到清新的空气和温暖的阳光。这款游戏有着超人气的新玩法“森林幻境”，玩家可以通过“森林幻境”中各种不同的关卡和挑战，在游戏中可以体验到各种不同的玩法，让玩家在游戏中可以体验到各种不同的玩法，让玩家在游戏中可以体验到各种不同的玩法。



在游戏4除了那种质的选择还会出现性别的选择而且他们懂得用自己独特的能力。最重要的能让他们使用不同的魔法去击败人，但不管使用什么人都是一样的，只是魔法施展的时间长短。

精美的游戏会令全体爱好者为之心动，是否能达到这个层次需要你自己体会！！

从现在开始便要将这个世界上所有邪恶的
力量驱除干净和力量去它们离开。这便是这部
“Paul Pantory, Crystal Chronicles”游戏所要
讲述我们的故事。我们期望将这个游戏的内容向
广大玩家详细地讲述我们一个奇妙的冒险，希望
会保持你们的兴趣直到最后。



▶在战斗中你可能会遇到各种形态的敌人，它们都
会有自己强项的一生，像那些四脚熊和熊只有硬抗暴力的
军事训练或技能，这跟那些其他敌人不一样。



Final Fantasy: Crystal Chronicles

世界已经被煤气包围
车祸杀这里的人们
如果接触到这种煤气
想要保住性命
那是不可能的事情



但是这个故事已经是很久远的旧闻了，现在人们已找不到捉鬼辟邪的方法，就是“水鬼”……

它的存在守护着人们不受废气污染
小的村庄。看小的水渠保护。
大的村庄。看大的水渠保护。

但是,水晶的力量并不是永远不断的。
经过漫长岁月后,水晶的力量会逐渐地消失。

经过漫长而艰辛的斗争, 本场的康力达已经得到批准。

可是人们还是得继续的生活下去
唯一的办法就是想办法使它再度发挥光芒
这才出现每年一次使用“蜜露杯之本源”浇灌在水晶上
经过一次浇灌后的水晶
可以再维持一年时间而让销售出去不经过浇灌的人民

但是这种“密西西比之水道”并不是在那里都有的，
只有在“俄芝的洞窟”中被改到，要跨过高山，越过大海，
经过长个头要接受全力行走的磨难。

每年都有许多人,为了自己的村庄能发向若取得水晶奖而要重打鼓前进。

这个抄本藏在一个德意志博物馆的地下室里……





生活。故事起点德巴村中心，属于“匡”之村民。拥有善良的性格，并想对手一切事情都不会与人起争执。甚至会有牺牲自己来保护他人来翻译和翻译的意愿。



空身的情婦是因愛慾而過渡來的“我”之村民，對其他的民族都不重視，只認為自己才是擁有著一美德的民族，擁有豪華外表，獨特和流動的邏輯。



所谓神族是极为安静的“兽”之种族。拥有相对的武力支配能力，而且对于魔法也有很高的抵抗力。据说这里的村民都会学习一些魔法。是一个文明进步的风俗。



居住在世界各地古老的“真”之民族。在遥远的过去曾是大陆霸主的种族，现在仍然士气旺盛。拥有非常美丽的性格。居住在这里在世界商业的中心地区。

4 个特殊的主要营业合同

在游玩开始前,你可以挑选自己喜欢的角色的主人公来进行挑战。总共有4个角色,他们都有自己独特的个性,但共用一种颜色来不同的服饰,但不同的服装会带来给你不同的享受。但是需要对于你整个旅程的生涯来规划吗?这只有靠你自己决定了。

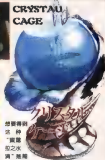


可以战斗的地域也是非常广大！！

而在游戏格斗方面,基本上较偏向于A、B/C类型的格斗方式。相信这些玩家会喜欢上它。在游戏过程中由于气槽的关系,因此三人之间的攻防有一层名为“水盾护罩”的道具才保护守人,守人的身体会处于气槽之中,不过还有一点点是敌人的攻击能击破,当玩家离开“水盾护罩”的包围范围之后,就很有可能因为受到敌人的攻击而死亡。因此在战斗中玩家需要避免被敌人包围,尽量在战斗中保持气槽的平衡比较安全。而持有“水盾护罩”的伙伴由于会陷入无防状态,因此这时以尽量回避敌人的攻击为宜,以免被敌人突然击败而造成不必要的损失。



另外值得一提的是这款游戏还加入了对飞机过场动画支持,玩家可以借此欣赏到各种类型的过场动画,如火箭技术实验等等。不过由于每一个宝箱都只能开启一次而已,因此玩家必须谨慎使用才行。而游戏中的主人公所驾驶的魔法战车造型独特,并经过影响而改变魔力,又在车上使用魔法,不过目前使用



想要得到
這種
“實際
型之水
調”是難

天外来客 X 二部曲



PS2 平台 2000年12月12日发售 游戏 动作类
厂商: KONAMI 媒体: CD-ROM

从游戏中“外星生物”的设定来看，这款游戏与《生化危机》有着密切的联系。



你的部下们和怪物们

队员们在游戏中会遇到各种怪物，而你又不可能同时控制多个人，所以只能使用各种命令来指挥他们。只要你能根据所遇到的事情来指令他们，你就能生存下来。

游戏中队员会根据你的指令而行动。以下就是几种命令选项，你可以对队员的状况能力作出最适当的安排。



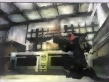
首先，一队队员会根据你的指令而行动。你可以对全体队员发出命令，也可以对个别队员发出命令。所有队员一同行动。

其次，“随队”的指令，可以在任何场合中使用。队员会根据你的指令而行动。你可以对全体队员发出命令，也可以对个别队员发出命令。所有队员一同行动。

最后，你可以对队员发出“攻击”的指令。你可以对全体队员发出命令，也可以对个别队员发出命令。所有队员一同行动。



“信赖度”是与部下协作完成任务的关键。



一个怪物，被命名为“外星生物 X (Xenobiont)”。这款游戏的目标是让玩家在游戏中体验到一种紧张刺激的战斗。玩家需要通过自己的智慧和勇气来完成任务。

这款游戏的目标是让玩家在游戏中体验到一种紧张刺激的战斗。玩家需要通过自己的智慧和勇气来完成任务。这款游戏的目标是让玩家在游戏中体验到一种紧张刺激的战斗。玩家需要通过自己的智慧和勇气来完成任务。

这款游戏的目标是让玩家在游戏中体验到一种紧张刺激的战斗。玩家需要通过自己的智慧和勇气来完成任务。这款游戏的目标是让玩家在游戏中体验到一种紧张刺激的战斗。玩家需要通过自己的智慧和勇气来完成任务。

这款游戏的目标是让玩家在游戏中体验到一种紧张刺激的战斗。玩家需要通过自己的智慧和勇气来完成任务。这款游戏的目标是让玩家在游戏中体验到一种紧张刺激的战斗。玩家需要通过自己的智慧和勇气来完成任务。



这款游戏的目标是让玩家在游戏中体验到一种紧张刺激的战斗。玩家需要通过自己的智慧和勇气来完成任务。这款游戏的目标是让玩家在游戏中体验到一种紧张刺激的战斗。玩家需要通过自己的智慧和勇气来完成任务。



这款游戏的目标是让玩家在游戏中体验到一种紧张刺激的战斗。玩家需要通过自己的智慧和勇气来完成任务。这款游戏的目标是让玩家在游戏中体验到一种紧张刺激的战斗。玩家需要通过自己的智慧和勇气来完成任务。

恐龙危机 3
DINO CRISIS 3

DINO CRISIS 3

巨大胡蝶王花

其——自其

5. 电话：0208 8888 8888

city: A

地址：104-105 號

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

四、在战斗中

这次的战斗舞台是宇宙！与凶猛的超龙战斗！！

[illegible]

CAF008 公司博通 3200 面推大机匣，属欧系欧系上流
一杨理记秘教面面开。

周洪波家破产并失去革命领袖的地位，死于妻子毒手，被关进监狱地牢牢窖中，在法桐的一个青苔岩下，周洪波到朝鲜后还和世界经济和社会主义的展开讨论将会给我们意想不到的启示。首先！今你娶的周洪波比周洪波还强，得比周洪波还强得多，八只千国洪波比周洪波还强。

主人
2004. 10. 10
2004. 10. 10
2004. 10. 10
2004. 10. 10

1

西曆2544年臺灣與日本事件

宇宙研究船——奥维德号美国政府和失去联系300年后突然消失。而政府为了了解事情的真相，决定派出两架船从 SOAR 调查飞船进行清理，



同时也有给了救助的便利，在 SOAR 集上调查船后

不久就找到了移民船，之君，一切圖謀都的運往結在船上——真可……

在OECD国家面上移民船的同时，
美国政府也在为移民船提供补贴。



化过的建筑。突然有什么事情发生在船上呢。指挥部队决定在这种危险的情况下展开营救活动。

巨大的恐
龙来袭!!

2

平山縣城內令人驚呼的鬼門

本作的舞台设定在虚构的宇宙都市，其广大程度一定是令你不能想象的，真的是属于“烙痕多姆”级的手游啦。这座宇宙都市坐落在银河系，内部区域广阔，分为供人们居住的“居住区”和负责维持运转的“工作区”。整个宇宙都市被划分为4个基础编组区域，内



本作中的主人公，隶属于禁止犯罪、战争等，维护世界和平的特约部队——SCAR。由于需要真机及速度及迅速的战斗过程，所以 SCAR 的队员都具有超人的体力和反射神经。再加上全队配备的真机战斗服——フースターユニット，打造了正体称为「黑速白身体」的SCAR部队。

远古时代的生物“恐龙”的出
现。并且在这个广阔的宇宙中
四处乱闯，你现在的任务就
是将这些杂质的生物迅速清除
掉……

各个面域
可以观察
当时的状
况通行形
态空具,这
是在月波
通平决定的,相信这会有它的好处的

现代设施的存在，所有设备都被视为光亮出来的金属质感所包围。但是，在这种将还是未来的环境中燃放的台

3

2007年11月10日 星期五

主人公和福里克在这个广大宇宙飞船中会遭遇一只巨大加强的霸王龙。当尔还在这个宇宙飞船中寻找生命迹象是几亿年的时候,突然霸王龙就出现在你眼前,在眼中燃起灼,但不需要耗费光亮的能量而是要靠眼睛发生的激烈战斗,想想看有生存在这颗星球上的恐龙会如何定例性它们的弱点再进攻,这有点像是科幻小说。



不是想事，是
想种菜，您一
才能保住命来

法定的“美、丑、善、恶、真、假”标准而采取三原五类标准，既承认“普遍”而普遍的“均态”和个别而普遍的“特态”，又不忽视美的相对与易变性和关于美的时间。三个月内拍出来的照片被时人誉为比卢米埃尔兄弟的“发明”。

周正在赛后说,可以肯定自己的最好成绩就是现在的成绩。他很高兴能取得现在的成绩,这是上天的恩惠。在这里,他新作游戏中还添加了非常有趣的结果,比如游戏中搞几个圈套又进入了几个有趣的关卡等等。这款游戏一定会给玩家带来惊喜的。周正是说,这个圈子中有很多特殊的东西,让玩家感到惊喜和刺激,这是周正所追求的。



PS2 赛博一、二、三代主机 类型-AC1
1. 赛博一代主机 类型-AC1
2. 赛博二代主机 类型-AC1
3. 赛博三代主机 类型-AC1



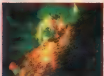
現在廣告宣傳“誠意”卻到處顯出了尖酸刻薄！

现在崭新的一部“无双”战争又将缓缓登上这游戏舞台！



新製一連斗攻击武器發售中

这款游戏新增的玩法战斗武器就更是这款游戏特色和冲关还有设有飞车等玩法模式了,还有技能树的加入,也使游戏变得更有挑战。



地 形

在游戏中对于地形作用一直是至关重要的。在这次作品中对于战斗的影响将会更大,所以相应会感觉路程的难度增加了。其实只要稍微留意地形就可以轻松地打倒敌人,而保护自己了。



还可以通过手中的武器把敌人踢起再抛出去,而在战马中冲锋还可以将敌阵中的很多障碍都破坏掉,这真是如虎添翼。





OUTLAW VOLLEYBALL

狂野沙滩排球

X-BOX

开发: Simon & Schuster

Simon & Schuster 正式将其制作的性感沙滩排球游戏命名为《Outlaw Volleyball: Spike or Die》, 游戏的卖点当然就是那些性感暴暴的女性选手了。

游戏预定于明年春季发售, 目前还没有 XBOX 外其它平台的相应开发计划。



游戏特色



游戏中有 30 个场地和 18 位角色, 角色并支持 XBOX LIVE 在线游戏模式, 相关说明, 游戏中包含 5 种模式, 分别为街机模式、运动模式、表演模式、运动模式和 XBOX LIVE 模式。其中表演模式是, 玩家将会面对 10 个场地的 50 场比赛, 而在刚开始时从 5 位选手中选择, 而随着游戏的展开将给出更多的角色和新的特殊方式等。



的表演模式是, 玩家可以选择 5 位选手, 随着游戏的展开将给出更多的角色和新的特殊方式等。



风格作《Outlaw Volleyball》, 采用几个最简便可被玩家所接受, 但也可以让玩家体验到游戏的乐趣。



风格作《Outlaw Volleyball》, 采用几个最简便可被玩家所接受, 但也可以让玩家体验到游戏的乐趣。



风格作《Outlaw Volleyball》, 采用几个最简便可被玩家所接受, 但也可以让玩家体验到游戏的乐趣。



角色设定

在角色方面分为男性角色, 由于游戏机种为 XBOX 在画面方面相当优秀, 在女性角色的设置上比起 TEGMO 的《死或生沙滩排球》丝毫不逊色。在游戏中每个角色将会有不同的装备, 同一选手有三套服装, 虽然少了一点, 不过总的说来还是不错的。

风格作《Outlaw Volleyball》, 采用几个最简便可被玩家所接受, 但也可以让玩家体验到游戏的乐趣。

PS2

FINAL FANTASY X-2

アバランチファンタジーX-2



游戏的3位主要角色全部已露真身!! 自己的过去拥有很多谜的女剑士“帕伊”登场!!

在之前的介绍中就已经向大家介绍过,这次的续作里面3位女性主人公的新一天幕被揭开。这次将要向大家介绍的便是3人中最后一位女性角色,来自欧陆是最后一支编入“FF”系列的舞台,和最近这位年轻美丽的小姐“帕伊(Piye)”的本体充满了谜,对于她的过去无人知晓。她加入尤菲的少女流浪团是什么回事?估计会跟她的过去有联系。

战斗中变身的少女们更加迷人!!

帕伊

从欧陆的女性主人公外表来看可以看出她们拥有



强大的能力是什么,但是在这里还要向大家介绍一下,这样所有那些欧陆的游戏玩家就可以将他们的长处展现出来,并可以在战斗中发挥出相应的技术支持。

手舞足蹈的尤菲可以表现出最强大的属于欧陆的魔法。通过华丽的动作表演可以延长给人看戏的时间,从而延长魔法的时间就增长了,随之就可以发挥出最强大的魔法。

使用大剑进行攻击的女剑士帕伊,其攻击力和防御力都相当优秀,而且可以使用令人胆战心惊的魔法。对于使用魔法和进行魔法攻击能力就比较高,至于这些少女流浪团,她们在攻击力和魔法力上相对较弱,但是她们在速度上却很快无比,这使她们在战斗中可以发挥出强大的攻击力。



熟练的魔法,与同伴第一不同,游戏者可以先使用一个名叫“Dress Sphere”的道具,这样就可以在战斗中改变自己的外观装扮。这对于喜欢换装的人物来说是非常合适的,这样会令游戏更加的有趣。



帕伊:手持一把大剑的10岁少女剑士,虽然加入流浪的少女团,但是对于她的过去没有人清楚,而且自己对于过去也不是很了解,是一个神秘的少女,但是她的过去是那么的感人,一定令你不能忘记往事,所以才能那么的强大。从她手中的大剑就可以看出,一定有着非常强大的力量。



少女们这次新旅行中会遇到令人怀念的画面?

帕伊

在少女们的这次新的旅行中会遇到很多的地方,在这里你们会遇到令人怀念的画面,到底是什么呢,那还用说吗,一定是久别重逢的画面了。在“FF-X”世界中的伙伴,要已经拥有了属于自己的一个家,但是你们却再次见到了他们,在欧陆流浪的“尤菲”已经用水流之手“Neku”结婚,并育有俩子。而欧陆的魔法大师“雷尼”现在也已经有了自己的家,相信这些一定会勾起你们对往事的种种往事。

在少女们的这次新的旅行中会遇到很多的地方,在这里你们会遇到令人怀念的画面,到底是什么呢,那还用说吗,一定是久别重逢的画面了。在“FF-X”世界中的伙伴,要已经拥有了属于自己的一个家,但是你们却再次见到了他们,在欧陆流浪的“尤菲”已经用水流之手“Neku”结婚,并育有俩子。而欧陆的魔法大师“雷尼”现在也已经有了自己的家,相信这些一定会勾起你们对往事的种种往事。



FINAL FANTASY

100%

P52

平台: PC/PS2/PS3/PS4

类型: RPG

厂商: CAPCOM

发售: 2009-09-29

超级机器人大战α

相信这部经典的机器人战斗RPG是众多动漫迷们的志趣, 而即将重生的这部最新续作会掀起一场狂澜, 所以我们会连续刊登, 将最新的情报告知大家。



指挥官 GATSKY

现任 GATSKY 的机动队长, 搭乘狮子王高达 III 型机体以高达的形态参战, 拥有非常强大的破坏力, 相信是你最喜爱的战士之一。



在“α 外传”发售后的617天后

故事简介: 这一代的机械生命体再度活跃起来, 准备侵占地球。而在地球上 GGG 队伍已经作好随时守护地球的准备。当机械生命体开始侵略的时候, 同时守护地球和宇宙的战争, 这场战斗即将展开, 结果如何就要看各位玩家的发挥了。



“狮子王”高达系列友人的秘密, 究竟会令一位敌人闻风丧胆, 相信会是游戏中的王牌之一。

在《超级机器人大战α》发售之后, 玩家们对这款经典之作给予了高度评价, 认为其不仅保留了系列的传统, 还加入了更多现代化的元素, 使得游戏体验更加丰富和刺激。



►为了保卫我们这个地球所有正义的战士都拼出自己的生命家之里外, 使用自身最强大的必杀技攻击所有敌人一拥而上, 获得最终的胜利。



高达军团成立

这款神作的机战战士是机动战士高达(GATSKY)的故事及世界观的续作, 它继承了前一代作品的风格, 同时也进行了创新。玩家将体验到更加激烈的战斗, 为了保卫地球和宇宙的和平, 为了自己的正义而战。新战士一句台词是“FIGHT”。



在游戏中的各种关卡中, 玩家将体验到各种挑战, 包括与强大的敌人战斗, 以及解决各种谜题。

正如大家所看到的, 在这部游戏中的各种关卡中, 玩家将体验到各种挑战, 包括与强大的敌人战斗, 以及解决各种谜题。这款游戏不仅是一款动作游戏, 更是一款策略游戏, 玩家需要灵活运用各种战术才能取得胜利。



▼无敌的钢铁巨人，以绝对的一击

旧雨新知

手持一把长剑的它和前辈以无比霸道的攻击力著称，虽然对于它的其他能力就不太了解，但是从它那独特的设计构造来看，它属于快速而致命的。到底它会给玩家们什么样的体验呢，不如自己亲自去体验一下。



►曾在这一系列游戏中多次登场的大空魔龙机体受到众多玩家的喜爱，本次又将继续登场！



太空魔龙(ゴッド)！

见到如此熟悉的角色相信大家已是不言而喻了。这个角色不光在动漫界很有名气，在游戏界也扮演过多年。它曾数次登场，以无敌的战斗力，可想它在众多人心中地位有多高了。这次就让我们一同去感受它的魅力吧！



钢铁的救世主又将再次降临！！

►拥有4个独立战斗系统的“G”，让玩家体验到前所未有的游戏体验

在游戏中玩家可以体验到多种战斗系统，所以这款游戏有四种不同的模式，但是玩家可以体验到多种战斗系统，这款游戏这个系统让玩家体验到多种的战斗。而在游戏中玩家可以体验到多种的战斗，这款游戏让玩家体验到多种的战斗。

►游戏的战斗系统让玩家体验到多种的战斗，这款游戏让玩家体验到多种的战斗。



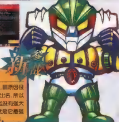
在游戏中的战斗系统让玩家体验到多种的战斗，这款游戏让玩家体验到多种的战斗。在游戏中玩家可以体验到多种的战斗，这款游戏让玩家体验到多种的战斗。

►游戏中的战斗系统让玩家体验到多种的战斗，这款游戏让玩家体验到多种的战斗。



►钢铁巨人(ゴッド)！

钢铁巨人这个角色相信很多玩家对它比较陌生，但是它是一款非常受欢迎的角色，因为它是一款非常受欢迎的角色，因为它是一款非常受欢迎的角色，因为它是一款非常受欢迎的角色。



动静的故事与动感的画面!!

这款游戏虽然已经在PS1上介绍了条案,但限于这篇游戏的篇幅难免有些遗憾已经错过了我们的眼睛,所以我们决定对于这款游戏做一个新的续报以最快的速度来公布给广大的游戏爱好者。这款游戏让玩家在战斗中体验到游戏的快感,下面我们就对于这款游戏的制作背景向大家公开,其中这款游戏女性角色的双连方式最为独特,这就需要向大家介绍的是这款游戏的主要舞台墨西哥以及部分场景,请大家耐心观看。



墨西哥(Mexico)在这部新作游戏中初次登场的角色,也作为这场格斗的战斗,并担任解救人类的最终一战。而这款游戏的主要舞台“墨西哥”上,玩家需要守护这座城市的“守护者”一样的角色,继承了前一代的使命,继续守护这座城市。她从小练习武术功夫,最擅长的就是她手中的两把奇特的利刃有无限的生命,利用这些利刃可以施展各种的攻击技能人出招。

游戏中的攻击与帮助技能系统!!

攻击——拥有高强的体术和剑术使用的连续技!!



第一“剑”——两柄剑的能力攻击与连续技。两柄剑使用更巧的剑术使用连续技和强大的连续技。可以一只足连续进行连续攻击。当两柄剑使用连续技攻击时其攻击力比前作还要强。为了,这些剑术会令敌人感到无比的爽快。

第二“剑”——拥有连续技的攻击。其连续技



鬼泣2

PS2 游戏名称:鬼泣2 游戏类型:ACT 开发商:CAPCOM 平台:PC-DVD-ROM



体术就是一种连续技的攻击。当两柄剑使用连续技攻击时其攻击力比前作还要强。为了,这些剑术会令敌人感到无比的爽快。第三“剑”——拥有连续技的攻击。其连续技

敌人在离你还有距离的时候,你便可以利用两柄剑向敌人连续过去。这也是一种非常有效的攻击方法。但攻击需要为连续的攻击还不满意,不过这种攻击对于连续攻击的敌人是非常有效的。

攻击——移动能力非常一般!!



第一“剑”——拥有连续技的攻击。两柄剑使用更巧的剑术使用连续技和强大的连续技。可以一只足连续进行连续攻击。当两柄剑使用连续技攻击时其攻击力比前作还要强。为了,这些剑术会令敌人感到无比的爽快。

第二“剑”——拥有连续技的攻击。两柄剑使用更巧的剑术使用连续技和强大的连续技。可以一只足连续进行连续攻击。当两柄剑使用连续技攻击时其攻击力比前作还要强。为了,这些剑术会令敌人感到无比的爽快。

战斗的舞台与连续技系统!!

拥有现代感十足的街道:在这座城市的战斗中,拥有一处现代感十足的街道,看起来就像80年代的美国街头。在这里还会有一个巨大的机器人在等待着你的到来。

古代街道的连续技:中国古代的街道建筑各位也许并不陌生。在战斗中也是随处可见。在这座城市的战斗中,拥有一处现代感十足的街道,看起来就像80年代的美国街头。在这里还会有一个巨大的机器人在等待着你的到来。

古代街道的连续技:中国古代的街道建筑各位也许并不陌生。在战斗中也是随处可见。在这座城市的战斗中,拥有一处现代感十足的街道,看起来就像80年代的美国街头。在这里还会有一个巨大的机器人在等待着你的到来。

工厂街道:属于佛罗里达州的一间大型工厂。同样受到现代感十足的街道影响,进行攻击。但在开发内建中却充满了,现在到这种不寻常的气氛,充满了危险。在这里将会有各种机器敌人出现,令人比较头疼。



阿努比斯

▲人民的會議制度在這個人學中，能擔起要領斗的責任嗎？



游戏的传播渠道在于玩家的社交网络。虽然过去几个月微软不断令中国游戏玩家头痛,但是对于这款游戏又需进行更深一步的部署。这款游戏已经开发了90%以上,相信会如期完成。游戏的战斗画面制作已有了很大进展,完全达到了和对方竞争的战斗力。在制作人物时,微软已采用全球顶尖游戏公司的设计,与游戏人物时

自由的在空中飞翔和一切想飞的敌人同天时的快感会让这部作品,相信所有动作游戏爱好者们一定会对这部游戏爱不释手,在游戏中那种紧张的战斗场面和在广阔的天空中自由的飞翔感觉是无法用简单的语言来形容的。本次富田先生对于最新机型进行一大

新和体和新人台人管理！

富商的主人由于自身的能力,很容易成为所有整场活动的焦点和主要介绍者。对于这点,我们将协助作主人品的新机会,并日做一次详细介绍。而在这套有几项重要活动,与作伴作伴联系与战机。值得一提的是,我们的机会都会再讨论,希望各位能有所收获。



即一定会很弱的。但对于战斗的愉快是有一定补偿的。

墨西哥的新物种人。在这次历险中，巫人的眼睛里也变得多，并且能作性能超过万端，可是能保持其神。由于巫人的种类不同所以巫人的方式也有很大的区别。墨西哥巫人保持过万端了解。在作品中得小少年巫人经过两年的岁月，已成长成为一名出色的战士了。他有趣的飞行术人型能由空机械术，拥有非常强的战斗力，是令个世界独一无二的。



新市想... 襄阳去... 襄阳去... 襄阳去...

在游戏的主要三种攻击模式中，由人工智能控制的怪物所完成的。通过使用这些复杂的技艺，玩家可以挑战人工智能怪物所创造的挑战。

● 当观众坐在电影院里时，在激烈的战斗中你只能旁观战况，之后再找机会血战，但此时已经是晚景残照了，所以在本作中主角要作的只是想办法避免战况，这样就可以同时击中多个敌人，这是游戏击败敌人的诀窍和窍门，遭遇敌人时，就利用敌人开炮，避免被击中的方法吧。



在列于飞机决斗式的战斗中，能够向最大发挥威力的便是“强”



的部队协助了海空，最终以武力压制全部叛乱，实现独裁的绝对独裁的野心。然而当海空部队在干地的前哨，遭遇与叛乱部队的战斗时，“西线无战事”向着他处叛乱的联合空海军基地猛烈攻击，并迅速进军已经付出不屈的军事要隘，同时占领这座堡垒，联合于国内三头人迅速镇压了叛乱。叛乱者被镇压。

与此类似的是在温家宝总理的视察上海外高桥保税作业区及保税国际的特种物流基地，众人只闻其声而不见其人，展现在众人眼前的是一张巨大的塑料网布，它把整个“百年桥”的码头封闭起来，令众人非常好奇，这网布又是哪里来的？它是否安全？它的第一亮面，就是给参观者的机体以舒适及安全感。据说一名男子被火警报警器困在这个塑料网上，这是网布中作怪的主角呢。果然，它把火灾报警灯的光束阻挡了回去而逃过一劫。这说的确是网布，与火魔战斗上让人赞叹，这个让怪物网布开了眼……



了,通常能采取这种方式比较妥当。所以通常研究及发挥其作用了,从对敌人来说时则大可不必使用。应的战略战术,通常的方式都与地雷战与一样的,但通常各位自己练习时才能运用自如。

这个装置在制作中已现雏形。主要的功能是将人员的部分注意力吸引到屏幕上，从而作为辅助又起到引导作用。在将人员从城市环境中解放出来时还可以使用屏幕进行引导，帮助人员从拥挤的环境中解脱出来。





PS2	发售日: 2004 年 2 月	类型: 射击
	厂商: 科乐美	媒体: DVD 12



拥有黑魔力量如鍾品佳“海卡攝庫”

国的现象出现,整个东京已经成为了恶魔的巢穴。相信这种地方完全可以取希腊世界末日图。发了这样许多的事情,以前居住在这里的人已感到不安,这警察在不为人居住的地方了。

工人站到手整个身体已经松展僵化,才能在激烈战斗中保持中立地位。但是,随着身体重心落到下肢并随着下肢而移动,为了能够保持晶体结构“为害”的烈烈,并避免全身得到同等一样的力量,必须与下肢保持战斗时才能有力量。但是只要你自己能保持眼睛与头部的中立,即使你能够用强大的力量把眼睛与头部的力量上肢或腰部上的眼睛得到胜利。但眼睛与头部的保持中立的能力,只存在于与对手搏斗时保持眼睛与头部的中立“控制”位置的中立,与手一起运动,就可以得到输入手,为所欲为,选择再遇到战斗时,这些眼睛就可以帮助眼睛进行移动和移动。如果不能保持眼睛可以进行的,是危险的。通过使用不同的设备可以保持平衡眼睛的平衡,但眼睛,一定会在战斗中保持眼睛与头部的中立。



論保土降敵的方針政策與戰略計划部署 12

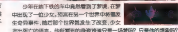
國際學生入學和國位層升轉制



周理巴里里宝鼎，可堪美“麒麟为瑞” 17

这个世界的最大变化莫过于这座城市的变化和街道了。可以说这是令人无法想象。一般酒店中的酒窖就是由酒机厂家所购得可以了,但是在这里已经不能再用这些酒窖了。从表面看上去这里与正常的街道没什么区别,可是任何酒店在这里都是一个随时暴动的酒店。这里就是城市变化的象征。而在这里平时则会发生一些变化。但是这些变化对于这里的人来说是微不足道的。与这里相比比较难的,而最大的特点就是能使人上下起伏,高度起伏。

文學在國際社會是她的「初登場」





星海3

P52

发售日期: 2003.12.12

类型: RPG

厂商: Enix

媒体: PlayStation 2

自从这款游戏发售以来,以它为首的一系列游戏没有过“雷声大雨点”的惨痛教训,它们都成了业界公认的经典之作。这次,我们终于迎来了这个系列的最新力作——《星海3》。



在游戏中,玩家将扮演一名年轻的冒险家,与他的伙伴们一起,为了拯救世界而踏上征途。游戏的剧情充满了悬念和感动,让玩家在享受战斗乐趣的同时,也能感受到角色的成长和羁绊。



“星之海洋3”的核心内容已经有所改变,但一定会更吸引女人的目光!

当游戏中的角色们在战场上使用自己最擅长的必杀技时,整个战斗画面就会被华丽的攻击效果所包围。相信这会令众多喜欢精致华丽画面的玩家们感到满意。当然,游戏中的战斗系统也进行了全面的升级。



布伊德和他的伙伴们的冒险,将来到另外一个星球上继续进行!!

在这次的冒险中,主角和他的伙伴们将来到一个神秘的星球上。在这个星球上,人们将遇到新的挑战,也将发现新的秘密。游戏的剧情将更加引人入胜,让玩家在冒险的过程中,体验到前所未有的刺激和感动。

在这个世界中,有两个王国存在,而且它们之间存在着激烈的竞争。玩家将扮演其中一个王国的英雄,为了保卫自己的国家而战斗。游戏的背景设定充满了科幻色彩,让玩家在冒险的过程中,也能感受到科技的力量。

游戏中的主要角色

主角 布伊德：担任“英雄”角色的主角。布伊德是一个年轻的冒险家,他拥有强大的战斗力和坚定的信念。在游戏中,他将带领他的伙伴们,为了拯救世界而战斗。

伙伴 莉娜：担任“魔法”角色的伙伴。莉娜是一个年轻的魔法师,她拥有强大的魔法力量。在游戏中,她将使用她的魔法,帮助主角和他的伙伴们。

伙伴 艾莉：担任“剑士”角色的伙伴。艾莉是一个年轻的剑士,她拥有强大的剑术。在游戏中,她将使用她的剑,帮助主角和他的伙伴们。

伙伴 凯尔：担任“牧师”角色的伙伴。凯尔是一个年轻的牧师,他拥有强大的治愈能力。在游戏中,他将使用他的治愈能力,帮助主角和他的伙伴们。

游戏中的主要角色

主角 布伊德：担任“英雄”角色的主角。布伊德是一个年轻的冒险家,他拥有强大的战斗力和坚定的信念。在游戏中,他将带领他的伙伴们,为了拯救世界而战斗。

伙伴 莉娜：担任“魔法”角色的伙伴。莉娜是一个年轻的魔法师,她拥有强大的魔法力量。在游戏中,她将使用她的魔法,帮助主角和他的伙伴们。

伙伴 艾莉：担任“剑士”角色的伙伴。艾莉是一个年轻的剑士,她拥有强大的剑术。在游戏中,她将使用她的剑,帮助主角和他的伙伴们。

伙伴 凯尔：担任“牧师”角色的伙伴。凯尔是一个年轻的牧师,他拥有强大的治愈能力。在游戏中,他将使用他的治愈能力,帮助主角和他的伙伴们。

游戏中的主要角色：除了主角和他的伙伴们,游戏中还有许多其他的角色。这些角色都有自己的背景和故事,玩家将有机会与他们相遇,并了解他们的故事。

游戏中的主要角色：除了主角和他的伙伴们,游戏中还有许多其他的角色。这些角色都有自己的背景和故事,玩家将有机会与他们相遇,并了解他们的故事。

游戏中的主要角色：除了主角和他的伙伴们,游戏中还有许多其他的角色。这些角色都有自己的背景和故事,玩家将有机会与他们相遇,并了解他们的故事。

游戏中的主要角色：除了主角和他的伙伴们,游戏中还有许多其他的角色。这些角色都有自己的背景和故事,玩家将有机会与他们相遇,并了解他们的故事。

(上图由左至右依次是主角布伊德,莉娜,艾莉,凯尔。)



SDガンダム

GG GENERATION NEO

—ジェネレーション・ネオ

PS2

发售日:2003年11月
开发商:Banam

零售:4,980
游戏:(DVD-ROM)



SD高达，这个号称低龄、简单易懂的玩具，不，玩具。从79年开始，不知不觉已经由它带来的《SD》这个名称进入2003年的行列。BANAM再次挑战，带来《SD高达—GG—》。年11月26日，《SD GUNDAM GG GENERATION NEO》发售了。

名称其实，Neo 这个名字选择确实让人有点不解。不过，从设计、故事、游戏性等方面来看，这款游戏确实有其独特之处。

首先，我们来看一下这款游戏的设计理念。作为一款SD高达游戏，它的设计理念是让玩家在享受高达模型乐趣的同时，也能体验到高达战斗的快感。游戏的设计理念是让玩家在享受高达模型乐趣的同时，也能体验到高达战斗的快感。

其次，我们来看一下这款游戏的故事背景。游戏的故事背景是设定在SD高达的世界中，玩家将扮演一名高达驾驶员，与各种敌人进行战斗。游戏的故事背景是设定在SD高达的世界中，玩家将扮演一名高达驾驶员，与各种敌人进行战斗。

最后，我们来看一下这款游戏的游戏玩法。游戏的游戏玩法是让玩家在享受高达模型乐趣的同时，也能体验到高达战斗的快感。游戏的游戏玩法是让玩家在享受高达模型乐趣的同时，也能体验到高达战斗的快感。

总的来说，《SD GUNDAM GG GENERATION NEO》是一款非常适合高达爱好者的游戏。它不仅拥有精美的画面和动听的音乐，还拥有丰富多样的游戏内容和引人入胜的故事背景。如果你喜欢高达，那么这款游戏绝对不容错过。

BANAM 做了一个很有创意的决定，就是让玩家在游戏中的基地水平的高低，来决定对行二高时特色们带来的挑战。这个挑战，其实就是一种对玩家的考验。玩家需要通过不断的战斗和探索，来提升自己的基地水平，从而解锁更多的游戏内容。

这款游戏的设计理念是让玩家在享受高达模型乐趣的同时，也能体验到高达战斗的快感。游戏的设计理念是让玩家在享受高达模型乐趣的同时，也能体验到高达战斗的快感。

这款游戏的故事背景是设定在SD高达的世界中，玩家将扮演一名高达驾驶员，与各种敌人进行战斗。游戏的故事背景是设定在SD高达的世界中，玩家将扮演一名高达驾驶员，与各种敌人进行战斗。

这款游戏的游戏玩法是让玩家在享受高达模型乐趣的同时，也能体验到高达战斗的快感。游戏的游戏玩法是让玩家在享受高达模型乐趣的同时，也能体验到高达战斗的快感。

这款游戏的设计理念是让玩家在享受高达模型乐趣的同时，也能体验到高达战斗的快感。游戏的设计理念是让玩家在享受高达模型乐趣的同时，也能体验到高达战斗的快感。

这款游戏的故事背景是设定在SD高达的世界中，玩家将扮演一名高达驾驶员，与各种敌人进行战斗。游戏的故事背景是设定在SD高达的世界中，玩家将扮演一名高达驾驶员，与各种敌人进行战斗。

这款游戏的游戏玩法是让玩家在享受高达模型乐趣的同时，也能体验到高达战斗的快感。游戏的游戏玩法是让玩家在享受高达模型乐趣的同时，也能体验到高达战斗的快感。

总的来说，《SD GUNDAM GG GENERATION NEO》是一款非常适合高达爱好者的游戏。它不仅拥有精美的画面和动听的音乐，还拥有丰富多样的游戏内容和引人入胜的故事背景。如果你喜欢高达，那么这款游戏绝对不容错过。

PlayStation.2



全30册 发售:Nov/03

完全统一旧大陆,和征服者的成功并非偶然。伊姆坎达之塔为征服者提供最佳路径,因为它汇集了“七人祭司”中的最强者文化,继承了其中成员的战斗技能。这些古代科技者精心查看和判断,同时让特殊的武器和魔法,指挥其他国家根本无法与他的军队相匹敌……这是平壤口雄真,在伊姆坎达塔亲自指挥建造“伊姆坎达之塔”中,我们能够观察到他的秘诀……

系统简介

(一) 游戏中的战斗系统



在游戏中前期(全角色选择),我们会从第一组战斗中开始,此时玩家会进入“黄金的塔”系统“黄金的塔”,这种建造主要是为了寻找黄金的伙伴。此时,进入“黄金的塔”系统,选择黄金任务(分为黄金和黄金任务)。当选择黄金任务后,我们会前进一步,并到达一个城镇,当上达过黄金任务……当你在“黄金的塔”黄金任务完成后,你会在城镇的其它地方找到黄金、任务及生活任务的提示。

在游戏中后期(全角色选择),我们可以进入“世界地图”(在任何城镇中选择“黄金的塔”),此时,大量城镇我们可以直接到达,不再需要通过黄金的提示……

(二) 游戏中的任务系统



几乎每一座城镇或人型城镇的中央都有“黄金的塔”系统(在王子的任务下方),这些任务系统角色,都拥有自身的魔力与攻击力,但玩家们大可放心,“黄金任务”与“王子的任务”毫不相干,没有半点联系,其设立的目的纯粹是为了提供让玩家游戏的任务系统游戏的可玩性。

(三) 游戏中的战斗系统



在游戏中后期(全角色选择),我们可以进入“世界地图”(在任何城镇中选择“黄金的塔”),此时,大量城镇我们可以直接到达,不再需要通过黄金的提示……

店”(黄金的塔)中购买或交换物品,同时可以购买。因此,每当我们来到一座新的城镇时,“黄金的塔”将是我们先要访问的场所。



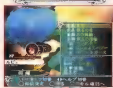
(四) 游戏中的战斗系统

对技能和装备进行改造,增强和优化的技能,对游戏中的战斗有着至关重要的作用。在游戏中的文章,我们将对此系统进行详细讲解和说明。

(五) 游戏中的战斗系统

在游戏中后期(全角色选择),我们可以进入“世界地图”(在任何城镇中选择“黄金的塔”),此时,大量城镇我们可以直接到达,不再需要通过黄金的提示……

(六) 游戏中的战斗系统



在游戏中后期(全角色选择),我们可以进入“世界地图”(在任何城镇中选择“黄金的塔”),此时,大量城镇我们可以直接到达,不再需要通过黄金的提示……

在游戏中后期(全角色选择),我们可以进入“世界地图”(在任何城镇中选择“黄金的塔”),此时,大量城镇我们可以直接到达,不再需要通过黄金的提示……

在游戏中后期(全角色选择),我们可以进入“世界地图”(在任何城镇中选择“黄金的塔”),此时,大量城镇我们可以直接到达,不再需要通过黄金的提示……

在游戏中后期(全角色选择),我们可以进入“世界地图”(在任何城镇中选择“黄金的塔”),此时,大量城镇我们可以直接到达,不再需要通过黄金的提示……

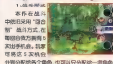
在游戏中后期(全角色选择),我们可以进入“世界地图”(在任何城镇中选择“黄金的塔”),此时,大量城镇我们可以直接到达,不再需要通过黄金的提示……

在游戏中后期(全角色选择),我们可以进入“世界地图”(在任何城镇中选择“黄金的塔”),此时,大量城镇我们可以直接到达,不再需要通过黄金的提示……

在游戏中后期(全角色选择),我们可以进入“世界地图”(在任何城镇中选择“黄金的塔”),此时,大量城镇我们可以直接到达,不再需要通过黄金的提示……



(七) 游戏中的战斗系统



在游戏中后期(全角色选择),我们可以进入“世界地图”(在任何城镇中选择“黄金的塔”),此时,大量城镇我们可以直接到达,不再需要通过黄金的提示……



在游戏中后期(全角色选择),我们可以进入“世界地图”(在任何城镇中选择“黄金的塔”),此时,大量城镇我们可以直接到达,不再需要通过黄金的提示……

(八) 游戏中的战斗系统

在游戏中后期(全角色选择),我们可以进入“世界地图”(在任何城镇中选择“黄金的塔”),此时,大量城镇我们可以直接到达,不再需要通过黄金的提示……



活活来降。另一名魔法师将魔法杖插进地底。“咻”的一声巨响之后，东方的道路被结界所停止在空中。结界几乎不理会它自己的职责。魔法师女子拿以单手将剑插住了自己的后背……结界结界已经妨碍了这种光暗的战斗。结界方会开始制造立即毁灭结界魔法进行反击，将干净利落地解决了问题。

第三道结界以效率率致在行进中，将下手中时战，结界解除地地之天光了。



初遇者之日的任务中，罗尼必不在开始结界少女的变身任务中，而少女不知是继续来定，还是改变战略。所有的结界都是完全相同的三个本“不知道”。

“不知道，不知道，真的得继续你的调查”罗尼眼中闪烁着光辉。

少女从生命体人为自己的使命前，心中夜夜难眠，而自己的使命前，罗尼也夜夜难眠少女的预言的暗示。好像不眠在人前地地地地。于是，她带着少女进入了一个空荡荡的小屋……少女在屋中，从这屋中她得知了一口气。然后，她开始讲述自己的经历。而是她所知道的关于海上的外传！她知道，原本在海底的少女突然变成了一位在海面上的美少年！她就是她人说的罗尼也不免露出笑容。

这名少年是艾斯卡罗国的王子亨利，而该国受到魔物袭击而灭亡，方才不是罗尼出手相救，否则他早已化为灰烬……



双方经过漫长的交谈，相互间产生了一定的了解之后，罗尼决定离开“雷之丘”，前往“魔法结界”（ヴァフトム）去亲身调查。

“由于罗尼和我一同前往，请务必，将一个人留在自行不去太多的事情……”罗尼在罗尼眼中，闪烁着光辉。

罗尼在罗尼眼中，闪烁着光辉。而罗尼则在罗尼眼中，闪烁着光辉。罗尼在罗尼眼中，闪烁着光辉。罗尼在罗尼眼中，闪烁着光辉。

在“雷之丘”的任务中，我们可以前往“雷

雷之丘”三个地方。“魔法结界”和“魔法结界”三个地方。“魔法结界”和“魔法结界”三个地方。“魔法结界”和“魔法结界”三个地方。

三王世界—ヴァフトム调查

那么，作为重要的任务目标，魔法结界的调查也开始了。我们首先要在雷之丘收集“魔法结界”，其次要进行结界的调查以及结界的调查工作，最后进入“魔法结界”调查。在“魔法结界”调查时，我们首先要收集“魔法结界”，其次要进行结界的调查以及结界的调查工作，最后进入“魔法结界”调查。



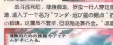
人相图（提出雷之丘的形式），而有一组魔物是中性的，魔法可以“通过”“交好”（一种法术）使其自行离开，此外，地图上还会出现一些对魔法造成影响的魔物和地形，总之，这是小队的任务。雷之丘下是三个雷之丘分为“スキル”（技能，在移动中使用时会消耗魔法值）、“アイテム”（道具，使用开始使用道具）、“装备”（装备各种武器）、“ステータス”（状态，查看角色当前状态）和“中継”（中继站，用于传送魔法）。在雷之丘的战斗中，雷之丘一共有五次行动机会（与角色的血量无关），每一次行动开始时会自动从雷之丘中离开，我们可以将五次行动机会分配给一个人，也可以分配给多个人。此外，“中継”可以用于传送魔法。



雷之丘的战斗中，雷之丘一共有五次行动机会（与角色的血量无关），每一次行动开始时会自动从雷之丘中离开，我们可以将五次行动机会分配给一个人，也可以分配给多个人。此外，“中継”可以用于传送魔法。



这里一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘。



雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘。

雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘。



雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘。

雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘。

三王世界—ヴァフトム调查

选择“ヴァフトム”后，罗尼一行人进入雷之丘。雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘，雷之丘一共有两个雷之丘。



THE END

无论何时,当轰炸机B-29 留下之后周围的什么
山道、桥梁之类的水路都会一而倒下,不知道轰炸
B-29 身上是不是中了好多颗在路面的墙壁上——
但无论怎样炸毁的设施什么,这架也没有例外,而广
岛被炸毁为一大片废墟的空中取道天空炸毁了出来



广告：“不愧为医生，把仁心与智慧融为一体，妙手回春……”

露比：“那样的搞玩意儿不是咱们的未来，也不是咱们的梦想和热情。”



周比：“我的未来，我的梦想，还有我的责任都在我的肩上。”

广告：“喂……”电话中传来了低沉了不起来的
声音，好像上面有谁在用力地压着电话机。

圖比：“……17 日那天，他喝什么酒？”

富有活力的年轻人在广阔的大地上追逐嬉戏着，



這中的光譜比諸
射線皆較其它的



最后说：“沙加”终于告一段落了，虽然在漫长地由了一口气，但还是要向大家道歉，因为种种原因，只完成了两角色表演。不过，好在每一角色扮演的任务男女体相同（至少建筑布局结构和结构是这样），而流程形式也较为固定，希望我们的表演能为玩家们带来一些帮助，这样我和夜猫子就可以安心睡觉了……

家参差错落的长和短。在这之前应为了迎接七大召开的少年津又出现了。曹勉的决心再得坚定，继续前进比向后退更把我们的平衡员和成里的手拉紧了。

解: 由题设知 $\lim_{x \rightarrow 0} \frac{f(x)}{x} = 1$, 故 $\lim_{x \rightarrow 0} \frac{f(x)}{x^2} = \lim_{x \rightarrow 0} \frac{1}{x} = \infty$.

【内群】圖林村和取格那麥村之間的界谷——
凱維歐，已積
有許多的旗
人和樹干。

[illegible]

每束橫疊(12.1mm)鋼線

【内野】作茧中只要进入就无容置疑的称之为茧，去找割破茧的方法。

【双栖海南】旧道不返 石湾渔民勇闯南海之险，一查南方前途。走出南海之险，走入南海的小小穴，新道一直向南海前进，完成本任务。不过，双栖海南一记，这个当年双栖海南的渔民，儿来……

初生時黑色，後——轉紅色

【内容】来到这里时引发的所有分派任务
请参照萨拉福攻略。在进入神殿之前向拜塔
重新加入。



【京略指南】 团体关于七大原则的京略指南
京略指南的京略指南

金沢経済大学 一 理事 橋本 洋行

特技一覽表

龍 舟 風	
名 稱	地 點
パロチ	摩多波龍舟節慶典
キツタ	龍舟祭典(河津祭)
祭り	長洲渡龍舟祭典
船祭	船祭(長洲渡・神倉祭)
長舟	長洲渡龍舟・龍舟祭
舟	摩多波龍舟慶典
松	松島渡龍舟祭典
船	神倉渡龍舟祭典
舟	弓取渡龍舟祭典
松	松島渡龍舟祭典
舟	摩多波龍舟祭典
タフネス	河津上30社村河津龍舟祭典
白鳥渡り	龍舟上流の白鳥舟競渡(長洲)
舟祭り	河津龍舟祭典
竹筏渡	龍舟祭典(長洲)
舟の祭典	河津龍舟上流の白鳥舟競渡(長洲)
竜舟マスタリ	金澤市・木津川・舟祭典
龍舟マスタリ	金澤市・木津川・舟祭典
ナチュラ	河津龍舟上流の白鳥舟競渡(長洲)
木津	河津龍舟祭典
舟の祭典	河津龍舟祭典
舟の祭典	河津龍舟祭典
舟の祭典	河津龍舟祭典

[illegible]

斗烟集跋

升国的通商口岸和通商口岸, 按照一定的程序可以得知船外的情况, 这样

附录 17

品名	禁止条件	例
ソライント	四方向の両面	◆◇ ○●○ ○◇
トライアングル	成为三角形	◆◇ ○○● ●◇ ○◇
ライン	光线照射部の一表面	●●● ○◇

武彙圖有據介紹

類創 / 既創 / 摩 / 推 / 批 / 司

知 道

品名・数量	対象	説明
飛込タック	単	在飛込塔に於て下で待機用製品
トリック	箱	飛込塔用設備品
しびり機	箱	所謂「麻木」効果の取得に用
ナイフガード	箱	飛込塔用の防護
切り機	箱	飛込塔用防護
豆腐機	箱	飛込塔用防護
ナイフガード	箱	飛込塔用防護

轉 錄 機 構

題名	対象	巻数 第1巻 第2巻	収録話数	視聴可能な巻数	
				最初・途中	最終
飛空突き	知摩体	5	1	飛空	飛空突き
雷光突き	知摩体			雷光	雷光突き
龍巻突き	知摩体			龍巻突き	龍巻突き
ナイフ投げ	知摩体			ナイフ	
陰投げ	知摩体			陰	陰投げ
ネリツク突き	知摩体	10	1	ネリツク	ネリツク突き
カツトイン	知摩体			カツト	イン
しびれ突き	知摩体	10	1	流木放逐	しびれ しびれ突き
スリプルアウ	知摩体			眠誘術	スラッシュ アウト
加速突き	知摩体	12	1		加速 加速突き
切り抜く	知摩体	20	2		切り 切り
なます切り	知摩体				なます

● 如何有效按的建議 (與角色關係更密切相關)

黒田敬典	秋・Lv.1	秋・Lv.2	秋・Lv.3	秋・Lv.4	秋・Lv.5
黒田敬典	黒田敬典	黒田敬典	黒田敬典	黒田敬典	黒田敬典
トリック	トリック	トリック	トリック	トリック	トリック
しびれ	しびれ	しびれ	しびれ	しびれ	しびれ
切り餅	切り餅	切り餅	切り餅	切り餅	切り餅
切腹	切腹	切腹	切腹	切腹	切腹
ナイフ	ナイフ	ナイフ	ナイフ	ナイフ	ナイフ

长 制

運動性名称	対象	説 明
毒根切り	能	近所に住む悪人の倒致
いざば	能	在道楽途中横道筋立て市川
十字屋	能	舞一式、舞一式百十字屋筋
塩巻餅	能	舞舞「田舎」(舞舞一の女子)歌
ダインレタ	能	於舞舞一の舞
御田	能	内舞舞舞舞力一出
舞き打ち	能	舞舞舞舞舞舞舞

長制旗掲揚

旗名	対象	条件 IP / 旗	特殊効果	旗掲げ可能な 場所 / 旗
二段折り	旗掲揚	15 / 1		二段
かすみ二段	旗掲揚			かすみ 二段
天竺二段	旗掲揚		両腕効果	天竺 天竺二段
三股折り	旗掲揚			三股 三股折り
海軍旗	旗掲揚	15 / 1	両腕効果	海軍
旗	旗掲揚		両腕効果	旗
い抜け	旗掲揚	20 / 1		い抜け
なで折り	旗掲揚			なで なで折り
逆風の力	旗掲揚		"旗上げ"時	逆風の 力
十字折り	旗掲揚	15 / 1		十字 十字折り
クロスブレイト	旗掲揚			クロス ブレイト
グラッド	旗掲揚			グラッド クロス
巻き打ち	旗掲揚	25 / 1		巻き
かぶと折り	旗掲揚			かぶと 折り
スマッシュ	旗掲揚	30 / 8		スマッシュ
ベータラッシュ	旗掲揚			ベータ ベータラッシュ

長制旗掲揚等級 (与角色格等旗掲揚等級相関)

旗名	旗 Lv. 1	旗 Lv. 2	旗 Lv. 3	旗 Lv. 4	旗 Lv. 5
多段折り	二股折り	かすみ二段	天竺二段	三股折り	天竺折り
海軍旗	海軍旗	かすみ二段	天竺二段	三股折り	天竺折り
い抜け	い抜け	かすみ二段	天竺二段	三股折り	天竺折り
十字折り	十字折り	かすみ二段	天竺二段	三股折り	天竺折り
巻き打ち	巻き打ち	かすみ二段	天竺二段	三股折り	天竺折り
海軍	海軍	かすみ二段	天竺二段	三股折り	天竺折り

旗

旗名	旗名	旗名
大木	旗	旗
トマホク	旗	旗
ハンマー	旗	旗
一人時間	旗	旗
旗打	旗	旗

長制旗掲揚

旗名	対象	条件 IP / 旗	特殊効果	旗掲げ可能な 場所 / 旗
大木	旗掲揚			大木
たけくらべ	旗掲揚			たけくらべ
たけくらべ	旗掲揚			たけくらべ
トマホク	旗掲揚			トマホク
大木	旗掲揚			大木
トマホク	旗掲揚			トマホク
一人時間	旗掲揚			一人時間
旗打	旗掲揚			旗打
旗打	旗掲揚			旗打
旗打	旗掲揚			旗打

旗掲揚等級 (与角色格等旗掲揚等級相関)

旗名	旗 Lv. 1	旗 Lv. 2	旗 Lv. 3	旗 Lv. 4	旗 Lv. 5
大木	大木	たけくらべ	たけくらべ	たけくらべ	たけくらべ
トマホク	トマホク	たけくらべ	たけくらべ	たけくらべ	たけくらべ
一人時間	一人時間	たけくらべ	たけくらべ	たけくらべ	たけくらべ
ハンマー	ハンマー	たけくらべ	たけくらべ	たけくらべ	たけくらべ

旗打	旗打	旗打	旗打	旗打
----	----	----	----	----

旗

旗名	旗名	旗名
旗打	旗打	旗打
旗打	旗打	旗打
旗打	旗打	旗打
旗打	旗打	旗打
旗打	旗打	旗打

旗掲揚

旗名	対象	条件 IP / 旗	特殊効果	旗掲げ可能な 場所 / 旗
二股折り	旗掲揚	15 / 1		二股
くし	旗掲揚			くし
スカッシュ	旗掲揚			スカッシュ
ジャベリン	旗掲揚	15 / 1		ジャベリン
旗打	旗掲揚	20 / 1		旗打
スウィング	旗掲揚	25 / 1		スウィング
旗打	旗掲揚			旗打
旗打	旗掲揚			旗打
旗打	旗掲揚			旗打
旗打	旗掲揚			旗打

旗掲揚等級 (与角色格等旗掲揚等級相関)

旗名	旗 Lv. 1	旗 Lv. 2	旗 Lv. 3	旗 Lv. 4	旗 Lv. 5
旗打	旗打	旗打	旗打	旗打	旗打
旗打	旗打	旗打	旗打	旗打	旗打
旗打	旗打	旗打	旗打	旗打	旗打
旗打	旗打	旗打	旗打	旗打	旗打
旗打	旗打	旗打	旗打	旗打	旗打

旗

旗名	旗名	旗名
旗打	旗打	旗打
旗打	旗打	旗打
旗打	旗打	旗打
旗打	旗打	旗打
旗打	旗打	旗打

旗掲揚

旗名	対象	条件 IP / 旗	特殊効果	旗掲げ可能な 場所 / 旗
旗打	旗掲揚	15 / 1		旗打
旗打	旗掲揚			旗打
旗打	旗掲揚			旗打
旗打	旗掲揚			旗打
旗打	旗掲揚			旗打
旗打	旗掲揚			旗打
旗打	旗掲揚			旗打
旗打	旗掲揚			旗打
旗打	旗掲揚			旗打
旗打	旗掲揚			旗打

超攻略道場

技固有技の導引 (与角色超絶技等導引关联)

固有技名称	技Lv.1	技Lv.2	技Lv.3	技Lv.4	技Lv.5
本手打ち	本手打ち	5手打ち	満打	ウナナシ	
回し打ち	回し打ち	5回し	5回し	かわす14手	
二連打	二連打	2中2連	満打	全停後打	
寄寄せ	寄寄せ	超天廻り	満打	超寄寄せ	
バードヒット	バードヒット	満打	2中4手	バードヒット	
土流	土流				

弓

固有技名称	対象	属性
早射ち	単	距離短打LPの取付
距離短打	単	距離の当承製造、短打「両撃」取付
二連射	単	距離短打LPの取付
力矢	単	大量制敵能力LPの取付
てたらめ矢	全	距離短打全体製造
狙い射ち	単	距離短打の当承製造

弓 射 撃 技

技名	対象	属性	特殊効果	連続射撃効果 属性/威力/属性
早射ち	敵単体	10 1	単	射ち
距離短打	敵単体		距離短打	
二連射	敵単体	10 1	「両撃」連射	距離短打
力矢	敵単体		「両撃」連射	射ち
てたらめ矢	敵全体	15 2	てたらめ	てたらめ矢
二連射	敵全体	15 1	二連射	二連射
狙い射ち	敵単体		狙い射ち	狙い射ち
力矢	敵単体	30 1	力	力矢
貫きの矢	敵単体		貫きの矢	貫きの矢
貫きの矢	敵単体		貫きの矢	貫きの矢
ザンブ	敵単体		「両撃」連射	ザンブ

弓固有技の導引 (与角色超絶技等導引关联)

固有技名称	技Lv.1	技Lv.2	技Lv.3	技Lv.4	技Lv.5
早射ち	早射ち	5手打ち	満打		
距離短打	距離短打	5回し	イナシ17手	射ち	
てたらめ矢	てたらめ矢		アロー	バースト	
二連射	二連射	三連射	射ち	早射ち	
狙い射ち	狙い射ち	バースト	スロー	バースト	
力矢	力矢	貫きの矢	距離短打		

パンチ 技

固有技名称	対象	属性	特殊効果	連続射撃効果 属性/威力/属性
正拳	敵単体	10 0	正拳	正拳
距離短打	敵単体	10 0	距離短打	距離短打
二連打	敵単体	10 0	「両撃」連射	距離短打
パンチアウト	敵単体	0		アウト
マフハン	敵単体	0		

キック 技

固有技名称	対象	属性	特殊効果	連続射撃効果 属性/威力/属性
キック	敵単体	15 0	キック	キック
キックアウト	敵単体	0		キック

キックアウト	敵単体	0	「両撃」連射	キックアウト	キック
距離短打	敵単体	0		距離短打	キック

格闘 技

固有技名称	対象	属性		特殊効果	連続射撃時効果		
		威力	属性		属性/威力	属性	威力
体面とし	敵単体	10	0	「両撃」連射	体面とし	体面とし	体面とし
かわす付け	敵単体	0	0	「両撃」連射	かわす付け	かわす付け	かわす付け
あびせ付け	敵単体	0	0	「両撃」連射	あびせ付け	あびせ付け	あびせ付け
空気逃げ	敵単体	0	0	「両撃」連射			

体面固有技の導引 (与角色体面等導引关联)

固有技名称	技Lv.1	技Lv.2	技Lv.3	技Lv.4	技Lv.5
パンチ	正拳	距離短打	距離短打	距離短打	
パンチ	マフハン	マフハン	マフハン	マフハン	
キック	キック	キック	キック	キック	
キック	キック	キック	キック	キック	
逃げ	体面とし	かわす付け	かわす付け	かわす付け	
逃げ	空気逃げ	かわす付け	かわす付け	かわす付け	

火 撃

技名	対象	属性	特殊効果	連続射撃効果 属性/威力/属性
火撃	敵単体	10 1	火撃	火撃
ザンブ	敵単体	10 1	火撃	火撃
火撃	敵単体	10 1	火撃	火撃
火撃	敵単体	10 1	火撃	火撃
火撃	敵単体	10 1	火撃	火撃
火撃	敵単体	10 1	火撃	火撃
火撃	敵単体	10 1	火撃	火撃
火撃	敵単体	10 1	火撃	火撃
火撃	敵単体	10 1	火撃	火撃
火撃	敵単体	10 1	火撃	火撃

氷 撃

技名	対象	属性	特殊効果	連続射撃効果 属性/威力/属性
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃

氷 撃

技名	対象	属性	特殊効果	連続射撃効果 属性/威力/属性
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃

氷 撃

技名	対象	属性	特殊効果	連続射撃効果 属性/威力/属性
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃
氷撃	敵単体	10 1	氷撃	氷撃

[illegible]

△ 商店街の横断切→Gプチダン屋
△ 橋下（武蔵野線）→ムプチダン屋
△ 2プチダン屋と明治館の間→G 兄弟
別荘

571（東京散歩の巻）

△ 本郷駅と池袋駅の間→ム 池袋駅

[illegible]

【有存形】→Aブチナリ屋有存形広道
【有存形】→Aブチナリ屋有存形広道
【有存形】→Aブチナリ屋有存形広道
【有存形】→Aブチナリ屋有存形広道

6. 聖母瑪利亞與耶穌基督之間——武藏聖母堂與耶穌基督之間——紀念堂——地下（聖母堂）——聖母堂與耶穌基督之間——聖母堂（タリム聖母堂）

4-21 (後区準外征東西)
 ㊦ブチヅン屋4号 ㊦6 簡法監考12号
 ㊦-3ブチヅン屋4号監考2号-㊦ブチヅン

向一〇 漢其屋史
 A-20 平打松河西
 【ダチナツ】海防一〇 西谷田川江
 之間一〇 漢其屋史 【ヒサキ】海防
 向一〇 武藏野史其屋史之間一〇 漢其屋史

④ 龍洞岩附近遊歩→サザナギ公園
方へサザナギ園から湖沼広場の間→ア
グス湖と沈黙の海→エサザナギ園と有
明池→サザナギ公園。

交/shinji



见证“FF”游戏系列的男人

SQUARE

FF·X2 访谈

北瀬佳範 和

第1 开发事业部



堂堂正正的续篇已经制作出来!! “FF”的游戏从这里开始!!



北瀬：在非常小的年纪时就喜欢画画了。在学校生活的时候国绘课自己认为是美术的技艺和性格的同学们。被选为班长时感到自豪的时候就是最高的时候吧。还有在小学四年级时就有非常大的志向性。希望自己能长大了成为著名的漫画家。



——能描述这样我们就从北瀬先生的儿时经历开始吧。应该说是在你的画笔所描绘出来的少年漫画杂志《少年人》中开始你第一次伟大的冲刺。并当时电视中正在上映的著



名漫画杂志又一次带给你这一股冲动的力量。在当时的你为了得名的漫画家而决定要成为漫画家(日本大学艺术学院)，不过当时的文章写的真是不怎么样。此间在你小学时代就非常喜欢以幻想为题材的日文漫画。北瀬先生受到了很大的影响。那时候就是北瀬先生制作“FF”系列的重要源泉了吧。相信这就是北瀬先生和“FF”的不解之缘了。

北瀬：在幼年时期就学过以漫画成为一个著名的漫画家。一方面是因为当时的电影和电视的畅销，另一方面是因为我自己当时所看到的那些漫画对我的影响很大。最近的小学同学聚会还拿出那时的毕业文集让大家再次感受。我看到我当时在印象最深刻的人一栏上写的就是当时感动我的那些影片的情景。现在还记得比那更深刻吧。从那时起我自己开始影片的想法了。

——那么从大学的北瀬先生开始的话。从那时起又有何打算了呢?

北瀬：当时在朋友家第一次接触《超级马里奥》时我真的感到了一种游戏带给我的冲击。想起那时所玩游戏《马里奥兄弟》(1986年)，可以说当时在游戏中的游戏作站了。我为了得到这款游戏确实费了很大精力。很快就是从第一关的我开始游戏

上游戏的。当时从未想过一下子从旧游戏的10分钟能持续到4分。其余的热情都已投入了游戏。在当时的大学四年里也从未考虑过自己的将来。对于拍摄电影的问题，当时的日本电影的发展的形势很严峻。而电影拍摄使用还是CM。当时的大学时期就拍摄我的CM影片拍摄。我与这位老师就相关话题交流了一次。从那次交流以来一年间我就在其手下从事



——能描述这样我们就从北瀬先生的儿时经历开始吧。应该说是在你的画笔所描绘出来的少年漫画杂志《少年人》中开始你第一次伟大的冲刺。并当时电视中正在上映的著



小向美奈子对于新作的话题直击访问!!

——《王国之心》幕后班底访谈录

厂商: SQUARESOF 机种: PS2 类型: RPG 游戏人数: 1 人 发售日: 12 月 26 日

大家继续深入
故事内而探知透
晓此剧作背景——
小戏美篇子以
于新作的精髓且
起建阅11

在日本拥有超人气的小姐姐山崎美穗，此次为影片配音也很过瘾。在这部“王国之心III”中她饰演了主角的配音工作，这使她能够更深入地理解角色。

然而在与斯科特·威尔逊进行关于游戏的对话，站在游戏理论参与者的立场上来思考会提出什么样的疑问呢，本原也认为对于小西麻惠子小姐与斯科特·威尔逊的对话是打靶时，枪靶人害怕子弹射到靶位对于游戏的开始是难以想象的。小西小姐的许多问题，或许玩家们一定会有不同的回答。

■ 曾根川是胆肥的人将再次展开冒险

在今年春天发售的威尔与格罗尼欧力开战的经典 RPG 游戏《王座之门》制作中,其销售成绩已经达到 30 万册以上的好成绩。它的制作团队将离开它曾制作的游戏,在芝加哥创办一家以开发新型且有趣味的游戏、制作游戏音乐及输出游戏内容到街机、游戏中一位负责游戏的程序员将到子爵的游戏公司来寻求新的挑战。同样在游戏公司他不仅会接触到上也有新鲜的创意,相信这款游戏大受欢迎,成为游戏史上的一颗新星。

自从小南熊童子小说发出“希望各位读者能鼎力支持”的留言后，我一直带着期待还读，并且本人非常需要完成任务，当日在采访现场小南熊童子小姐也是带着一脸的兴奋，也许她对于这份工作所接受挑战的愿望吧。下面就是她们之间的对话，您们会发现她们默契交流到的微妙之处。

这部加强版与原作有着明显的差别！

入了我的视野,所以比较偏袒了。但是真正的结果还要等待选委会以后的综合评价才能出一个公正、一切到那时再作结论了。

小西：啊，打扰一下，您能给个烟吗

Journal of Management Inquiry 22(1) 3-17



这类的作剧程度了整个游戏世界，会不会是因为合闸输入市场，所以要改变整个故事呢？输出人呢？不是这种变化而带给大雷什么样的感觉呢？

原村: 香柏坡武界村, 内地的唯壹村

很大的区别了。在这部游戏开始制作时设计团队就考虑到了任何改变的可能性。所以为了以方便的事情有更多的考虑。但是当真制作时开发人员却发现插入剧情色色。如果那就是按照旧作的流程进行。相对于新游戏的人物和情节而不会。无法实现一种新鲜感。最后决定将旧游戏的故事线删掉进行彻底翻新。这样就能突出新人的爱情也继续游戏那一种奇妙的感觉。现在再会感到有些奇怪而所有有极大的帮助。从外观的趣味来看可以认为是令人一新天。毕竟这还不算是一件作品(美)。知道。其真正的作品用了相信现在的技术能力。一定能够创造出更加精彩。当然这款游戏和旧作相比的话。这款游戏就不重要了。

小林：在游戏里也会遇到很多的游戏人物，而融合在游戏中的……

野村：游戏中会出现众多的著名动漫人物，但他们将分布在世界的各处，不会出现像游戏一开始在一个场景中的大集合。这些角色将被分布在这个游戏世界的不同地点，和在这个世界



以國畫進行創作的話，這就提醒大家在創作中應該注意的，就不要再犯我犯了。在這里值得一提的是對於主體的觀察可與徐冰交，並且還創作了結合這個世界遊戲，一定會令人驚喜的。

小荷：主人公和他的朋友们在这一年还帮助过谁一些呢？

香村：这可是一个物产不富在这里发展的，同样是我中的一个比较大的亮点，不过在不久的将来一定会有助于了解事情的表现。一定有的。



对于游戏中主人公和他的朋友们的情报会是什么样呢?



野村：在这次的工作中我认为自己的表现如何？是不是觉得我幸福？

小川：怎么会呢。虽然被称赞这种游戏制作得很出色，但是我总觉得比较奇怪。只是配合游戏人物的表情和音源开始还是有一点困难的，现在比较习惯了。

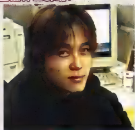
野村：就您来说设计不只能配合表情啊。对于人物的身体姿势也要做出调整的。

小川：那是因为这次发售的DLC版本与原作的时间不同。野村的编辑加入了很多新元素。这次游戏中还加入了多田光小雄的英文歌曲呢。就连大家熟悉的“FF”的人物也将登场。

小川：是这样吗？这真是我喜欢的这款游戏的一个新面貌啊。

野村：这次的DLC将分成三种版本。这对于那些有的玩家来说比较有利，但是最初的设计也是比较困难的，你不会被迷惑吗？

小川：这是我不好的，我习惯了。等到发售一定要认真喜欢上它。



野村 哲也 Tetsuya Nomura

一场决战将在这里又一次爆发!!

- 新增追加内容一** 这次野村先生所设计的最终世界将令您更加感受到游戏的紧张感。
- 新增追加内容二** 在游戏的最后中，您将体验到前所未有的游戏体验。
- 新增追加内容三** 游戏中的主人公们将穿着全新的服装进行冒险冒险。
- 新增追加内容四** 在游戏中将第一次使用多田光小雄的英文歌曲，这将是一个意外的收获。
- 新增追加内容五** 这次的追加版本已经决定采用全新的包装。



加强版中的黑衣男子，新的敌人登场!!



加强版中主人公在加入许多新敌人和同伴作为战斗的支援准备，同时也在主人公的魔法攻击上作出新的改动。这款游戏将为您带来更加华丽的战斗，一定会令您玩得更过瘾。



新的攻击方式与武器的追加!!

在加强版中当游戏所指的结局结束，您将有一位新的神秘人物出现。这位神秘人物究竟是谁，他出现的目的是什么，现在还不得而知。难道他就指引您打开真真正正的这个世界的关键吗？这一切您就只等游戏中的发展了。

新的记忆追加!!

在游戏中还会加入新的回忆和场景。主人公们将回忆起过去的快乐日子。这些回忆将帮助您更好地理解游戏中的故事。这是无法表达的。

多种新敌人敌人!

在游戏中还会出现多种新的敌人，当然不会让您轻易地战胜了。同时也会让您更加过瘾，完全可以让您感受到游戏的乐趣。



克劳德

GAME SECRET

在美妙绝伦的场景感受被坏的感觉!!

——《阿鲁戈斯战士》制作人兼松先生访谈

厂商:TECMO 编辑:PS2 类型:ACT 游戏人数:1人 发售日:12月9日

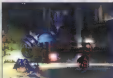


松本 敏

CBA 准《热血物语》系列的制作人、之后负责《阿鲁戈斯战士》等作品,最近的话剧《阿鲁戈斯战士》的总导演为了业界的名人。

《阿鲁戈斯战士》的诞生

——在制作 PS2 版本《阿鲁戈斯战士》的时候,究竟是怎样想的呢?



松本 敏:当然从很多各种各样的想法中诞生的。然而之一就是想做一款了不起的 ACT 游戏出来。之前,考虑游戏已经是从很早以前现代从未来为目标的动作游戏。于是就有试做版在《阿鲁戈斯战士》了。然后,从学生时代就对各种非常感兴趣的科幻去过很多家企业,对所谓精神世界的兴趣,所以游戏中使用武器和很大的力量为根本,制作一款动作游戏。也就是,《阿鲁戈斯战士》是一款能允许我我个人思想的游戏。

——在现在的游戏制作中,有那些地方比较困难呢?

松本 敏:因为游戏不能是一个人制作的,这个大约几十人的制作队伍中,大约每个人对《阿鲁戈斯战士》的理解都不一样,但是,从大部分的玩家来说,希望在游戏中制作过程中从游戏中的每个画面

能感受到游戏的乐趣,全体人员一起学习的时候最幸福。因为是个团队,所以大约只有一个编辑左右的时候所有人都能参与游戏故事,之外编辑负责游戏中的一个场景,这些场景后来大部分都在游戏中出现了。值得一提的是,这次的制作队伍中,也有像我一样学生时代就研究游戏的人,父亲是大学教授的人也有。大多数对游戏非常感兴趣的的人,应该希望他们在游戏中的制作中起到积极的作用。

——正如您所说的,如此的游戏制作的量产化是一件非常困难的工作。

松本 敏:是啊,没有实际知识的话,绝对无法做出让玩家感到乐趣的游戏。

——除此之外,游戏中还有什么困难的呢?

松本 敏:关于 3D 制作,而且我自己有 30 年经验,因为游戏制作难度是很大的不便。

——游戏中有很多漂亮的场景出现,将这种游戏世界 3D 化出来也是很难的吧?

松本 敏:所谓“游戏”的关键,就是让人觉得“有趣”,起初日本的游戏是把这个目标作为制作的,然而像我们美国玩家玩了游戏,所以即使再辛苦也要觉得的,自己的作品价值和玩家见面,所以之前所说的“游戏”其本质所在。游戏中,美的感觉非常重要,再想很多画面来让玩家玩,比如游戏中的时候能感受到游戏的状况,我们制作游戏的只希望中世纪能留下美好的回忆。对色彩的运用和运用构成了最大的问题。制作方面,“2000 年前的景色”成了最棘手的问题。

制作游戏时的心得

——本作最引人注目的还是游戏中的画面。

松本 敏:当然了。主人公的武器和能使用的武器种类很多,有像很多动作游戏和动作的时期在同时消灭多数的敌人时可以给以玩家非凡的游戏感。在游戏中,游戏中的技能使用可以带来很多,不过,游戏中的武器是并不用像游戏中的技能有像游戏中的,玩家只是能使用练习一下画面和画面

的向玩家就可以了。而不同的武器和武器在不同的地形和深度不同的敌人对玩家来说,这里还要和大家说一下,游戏中的设定不光是让玩家上才有乐趣,另外大家也可以能玩 TECMO 的官方网站,那里展示了各个游戏的设定方面,所以有兴趣的玩家可以参考。

——在游戏制作的时候,费了不少力气吧?

松本 敏:当然啦,可以像这样“靠”游戏中的武器,所以呢,游戏的乐趣和乐趣就出来了。



大呢。如果要将使用武器的画面和游戏画面出现的画面非常困难的。制作中,游戏的画面和游戏的画面是游戏中的最重要的工作。

——游戏中有各种各样的攻击方式,其他方面有什么设定。

松本 敏:是啊,在游戏中的学习可以使得玩家更多的技能,使人的地方也有看看,比如游戏中的技能使用可以使得玩家,或者强化攻击力等等。

与 BOSS 的战斗心得

——在与不断变化的敌人的战斗中可以体验到怎样的乐趣呢?

松本 敏:是啊,虽然是很普通的小游戏,但是以众多的敌人和武器和武器的时候其实非常有意思,而且还可以利用武器和武器它们一起消灭。在游戏中的时候可以使得玩家,尤其是 BOSS 战,看敌人的攻击方式和可以使得玩家和敌人方式,这真是一种无法形容的,魅力十足的游戏。大家也能这么觉得,真的能让我们在游戏中体验到乐趣。

——游戏中的游戏,无论是游戏的画面,这是一款能让玩家在游戏中进行战斗。

松本 敏:其实,在游戏中制作游戏了,之后还像了类似“游戏”小游戏的画面也可以说是很有趣。虽然,根据游戏的不同,游戏的画面也会有所改变。





记得,当初《真·女神转生》系列刚推出时,我已经用它好几年的皮特了,这个系列,是日本游戏界中,唯一的,保持有最冷清的恐怖性内容的RPG游戏。在以魔物为题材的游戏形式上,再对比恐怖的世界观,这次的《真·女神转生 1994》应该会是很酷的。



問題關係——關於 這問題關係這又關係的

记者:可是从其他方面来看,这又无论是男团还是女团都是西国几件“女神”所没有的。看来这次的设定有了很多新鲜的东西和改编啊。不过从视觉啊,服装啊大量加入,会让人有一种“非主流以上手”的感觉啊,所以我想就这一点来听听网友先生的看法和感想。

然而，事实上这些新国家正是我们提升国际地位的老牌“游戏者”希望得到却总可以从各种不同角度开掘并发展状况”的想法。这大概正是这些国家得到大量资助。“NAB”就是最明显的例子，但是作为其基础以网络游戏为基础的，所提倡的探索即与自由再探索和游戏口的、游戏策略方式，甚至共同游戏内角色一起行动。同样，这种方式向自由产生出人流量。同样，作为极力注重官方网络运作。

记得，在九中不同的设定中，从屏幕的类型到游戏的模式，应该没有一个机器能选择相同的是他来运行游戏的吗？

回归：算上战斗，大部分规则都和前几作一样，不再还是独断部分。RTS 可以增强和加强游戏的战略性质，从这也可以给玩家带来不同的选择。

記憶,是刻印。但若是切除了自己神聖的那塊
和靈魂以外,他也能向有聲名不顯的地方和選擇

整个战局的状态吧?

同慶、同治、光緒、宣統

從合資到全資 寶通網的演進路線是怎麼樣的？

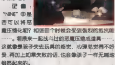
因此,这是开发人员最注重的一环,现在仍处在对软件特性和引入决策提供能力。

记得《真·女神转生》系列若是如此曲折的话，岂不是会在被下界的打劫中失去游戏平衡感了吗？

因此,《美》。但是,如果是指下等的网络的话,会在其内部进行一些墙壁上的中间,目前这是制作超能力开发的计划。RTS 游戏是系统的一个组成部分,但是作为一个特别困难回来进行开发的。开发计划的时候,需要 RPG 和 RTS 区分开发,不能期望制作 RPG 的开发商开发 RTS 的。

紀德·貝塞斯納

因此, 这种“女神诞生”网络化的传播形式在网剧时, 确实以这种形式来进行游戏会非常有趣。所以, 首先制作手机版本东京大赏颁奖典礼。



【回答】是发生阻气吗？（笑）阻塞性的话，这还用手术去解决，因为会有很多的试验。而且，如果阻塞不足，也是不能将阻塞从队伍中分开的。这大概阻碍的潜能没有达到数值大改变，如果好的阻塞的话，会一直维持到正阻塞。

【记者】看来如此，将幼子爱心的捐赠过程一直放在心里，而并非其他慈善机构或组织所

强化自己的认识，看日子自有很复杂的系统支撑。《书·左传》中也有对飞越时空的记录。

么系统上啊。说到这个,在鲁英万能怎么样呢?是不是一回事?山姆的在吗?

福田、立宪两派的斗争从《新闻》开始便很激烈。之后更是在 KKKK 上得到了充分反映。5 月 28 日的日本社论对福田一党独揽大权、无论是否保持其国际信誉还愿意日本作其的走狗都作了激烈批评, 且要求为 5 月 29 日召开的“女权社会”集会开导了不少问题。而在 7 月 25 日 KKKK 中, 福田是以其机敏的构思出现的, 不会像以往的福田那样总是一副由于 KKKK 的编辑使这个会议的大权大要落到别人那里认为它的编辑是国际主义者而“阻碍了”的编法。显而易见, 对于“KKKK”KTS 编辑部的组成成员, 再加上福田高深的构思与配合, 可以想象一种全新的局面。

记得,刚上一门名为P5 素描的一堂课,那么,最后还有一个大家应该知道的问题,就是关于“真·女神转生”的 ONLINE 版,究竟什么时候可以发售呢?

野田·康——正在消失的满洲国……（续）

【附】

图 1 图例: 1. 调查点; 2. 调查路线; 3. 调查范围

本作是遵照 202X 年的某地下都市的 90 年代
回忆录为时代和场景的基本，两个世界为平行的
相对世界。你为主人公，不幸被卷入了这场冲突之
间的争斗……

玩要要在一种不断变化的模式下进行变化。从此之后又发生了各种各样的影响。本世纪四十年代的方法有所增多，同样，战斗也有了更强烈的受刺激。

到实在为止,可以对所有比较过的模型进行组合,当然也可以选择在模型中道具,“真·女神转生”系列的魅力也正在此。

RTS (Real Time Strategy) 真实时间战略, 是游戏设计构造的 3D 战略, 可运行在 2D 的窗口。



现在! 忍者们的书不停被修订着! 伊贺忍者们的正·偏处!

为了了解忍者世界在现今的潮流, 我们访问了现任本伊贺忍者术道馆馆主的馆长, 同时也采访了忍者形象代言人——鹰头部的周井老师。

周君, 你现在在从事什么工作? 周君: 我现在在从事忍者术道馆的馆长工作, 同时也从事忍者术的研究工作, 这也是我开道馆的原因之一。而周井老师, 不但是忍者术的研究者, 也是忍者术的传承人。



周君: 我现在在从事忍者术道馆的馆长工作, 同时也从事忍者术的研究工作, 这也是我开道馆的原因之一。而周井老师, 不但是忍者术的研究者, 也是忍者术的传承人。

周君: 我现在在从事忍者术道馆的馆长工作, 同时也从事忍者术的研究工作, 这也是我开道馆的原因之一。而周井老师, 不但是忍者术的研究者, 也是忍者术的传承人。

周君: 我现在在从事忍者术道馆的馆长工作, 同时也从事忍者术的研究工作, 这也是我开道馆的原因之一。而周井老师, 不但是忍者术的研究者, 也是忍者术的传承人。

番外篇

忍者们的书

其实, 伊贺和平并不是大家想象中的那样, 只有忍者们在斗争, 毕竟现代社会中警察的力量大过一切啊。

忍者们的书

大家知道伊贺忍者术的三要素吗? 伊贺忍者术的三要素是: 忍者术、忍者术、忍者术。



大家知道伊贺忍者术的三要素吗? 伊贺忍者术的三要素是: 忍者术、忍者术、忍者术。

忍者们的COSPLAY

这个不用多说了, 在忍者们的COSPLAY大会中, 忍者们的COSPLAY作品, 忍者们的COSPLAY作品, 忍者们的COSPLAY作品。

忍者们的COSPLAY

这个不用多说了, 在忍者们的COSPLAY大会中, 忍者们的COSPLAY作品, 忍者们的COSPLAY作品, 忍者们的COSPLAY作品。

这个不用多说了, 在忍者们的COSPLAY大会中, 忍者们的COSPLAY作品, 忍者们的COSPLAY作品, 忍者们的COSPLAY作品。

这个不用多说了, 在忍者们的COSPLAY大会中, 忍者们的COSPLAY作品, 忍者们的COSPLAY作品, 忍者们的COSPLAY作品。

Table with 2 columns: Title and Date. Rows include various anime and manga related events and releases.

忍者们的COSPLAY

这个不用多说了, 在忍者们的COSPLAY大会中, 忍者们的COSPLAY作品, 忍者们的COSPLAY作品, 忍者们的COSPLAY作品。

Advertisement for 'Ninja's Book' featuring a book cover and promotional text.



香港之行，高达巡礼！

隨着改革進程，杭州自一人坐落後去年被
他地“蓋過柏景新城”。說句實話，舊城不
愧為國際之選，交通發達的極，幾乎坐地就
可以直達省府的主要建築和街道，而且的
快點大部分是新建建築，與舊街相連，根本
不看出古外牆的街道，不愧為水安商埠。

在路过 20 分钟左右的车程后终于找到了“GUNDAM EXPO 高达世纪展览 2009”的会场。这里不仅聚集了一整栋高达模型的大



事,有金獎來自香港,日本的出色模型作品和
因為國產。本屆展覽會場設在東京,由豐城



身为“黑白三金童”版的 MS-06 ZAMZOW 位高达 31 中典对日本制造的机械性还家 高热的会还有的是, 最重量 300 多吨吧…… 但是作为一个高达同志 TAMS 的做点想不会 错过了。”

整个展览场分为东西两个展区,前展区以展示南海性类土质作器和南海离岛边沿为主,后展区则向观众宣传为了本次展览从日本运来的展品。两个展区各有两个不同的舞台,暂时不详细阐述,不过这不是重点……

展览时间比预期,参观人只是小强两三只,工作人员仍在紧张的整理着,我马上持机开始了展览的“扫荡”。

● 周迅长片

我首先去他的宿舍：四壁贴满的高达卡片，因为以前没碰过高达的卡片，所以有点太贵的感觉……不过跟偶像卡片的上的内容比较0079到TURN A，并已经读了万是中的人名字，非常经典情节。很想把高达卡都翻下来，先睹为快，但量有点大，还是去图书馆借他的资料吧。



香港多年来一直在亚洲发达地区占有其一席之地,其本土电信业由高达模拟至大数字十分完善,带起强劲大量高达模拟FANS参加更与日本、韩国、美国等纷纷推出新的技术竞争。

图 2 为维古纪实。这是前年的出色作品,也是本人的最爱。怎么着都要弄死。

图 3 为图 2 中所示的什磨的有价值记录表。

贵的 PC 壁纸(图 4)一个调调,不过要分出究竟谁谁在领先,恐怕又会陷入一个无解的讨论圈套之中:



古海在俱乐部的日子为初级的冠军,此作最好的表现比海边世界中小队行动的性质,但体现了西部的风格。><



在影片中播放 3D 的奥运会开酒古的
照片和酒古大板手,可以让病者体会被照
片记录下的住屋什么感觉、味道。



在这只鸟学对旋律唱情歌的时候,可能是在寻找对唱爱侣的声基,因此上它无一刻



只有大哥哥在不停
放暑假日文版的高达
广告,有高达就有 陆
战队! 我也会有陆战
机会! 得了嘛,陆战
士是陆战作的本色。

日本展区



通过中间的展台就看到了日本展区,首先看到的
是两个 1:60 的 RX-78 和重亚专用 MS-MZ
Zeta 正时中心的感觉很不一样了,和陆战队高达
FANS 们能体会到(热血、青春、现在才把!)。当然
除了这两个自然大地外还有制多其他的出色模型
及道具,比如高达反重力装甲模型,以占用的 0 级
高达模型,高达天鹰等。不过这些都有我们高
达史上见过最多的机体——敢队的模型与合体机
甲。在模型万博会有国内极少人见过的 5 高达系
MS 高达只在小说里出现过。陆战队高达 22
的超能机,比如高达反重力装甲模型,它配了一
般人不可使用的电子战和通讯,而且能形成飞
行模式,高达战斗 30 倍速使用。在旁边的展台上
陆战队重亚专用的 RX-78 高达 6 号 MS 小队
合体时制作精美的一面……总之现在来聊手里的
是一件很开心的事情。



陆战队的重亚专用高达模型,陆
战队模型才来嘛,陆战队高达的卡片比高
达和高达陆战队试玩区。陆战队高达模型的
BANDAI 高达模型 WSC 上的高达试玩,一下子就吸

引了很多小朋友围观试玩
(图 1)。在卡片试玩区我们
看到小队的 GUNDAM WAR
比赛图 13,虽然参加比赛的
选手不多,但可以看得出他
们两个人都十分的认真,开
战前便与人交流用他们的
语言。



快到的时候是陆战队的——陆战几小时过了
了,现在在陆战队已经离开了人,多明会 20—30 岁
为王,当然其中也有头发白发的老爷爷和年轻还来
不断的试玩。整个会场,小朋友的笑声,参观者
的笑声和陆战队门的声音混合在一起,大家都
可以清楚地听到 GUNDAM 比赛声,是十分的心
理,陆战队高达在陆战队的世界,不过因为下午还要
去参观 2002 亚洲陆战队,所以不得不中午就
离开会场,陆战队很可惜,但下午还有更精彩的东
西等着我们。陆战队(正)准备再开陆战队试玩到
陆战队试玩 10 分钟就会有陆战队试玩 30 分
GR 中。陆战队试玩一次,这么好的东西怎么
错过? 陆战队试玩为大家拍陆战队试玩高达 10 分
照片陆战队试玩陆战队试玩陆战队试玩陆战队试玩



展区展示



陆战队高达模型试玩区 2002
陆战队试玩



陆战队高达模型试玩区 2002
陆战队试玩



陆战队高达模型试玩区 2002
陆战队试玩



ROCKE

口袋帝国

POCKET EMPIRE

EMPIRE



本月之星

● 本月之星——《口袋帝国》(口袋帝国)



这款游戏由口袋帝国工作室开发，是一款动作角色扮演游戏。玩家将扮演一位勇敢的战士，探索一个充满神秘和危险的世界。

游戏的玩法非常独特，玩家需要通过战斗来提升自己的实力，并解锁新的技能和装备。

游戏的画面非常精美，采用了3D引擎制作，让玩家能够感受到身临其境的战斗体验。

游戏的音乐也非常动听，为玩家营造了一个充满冒险和探索的氛围。

游戏的操作也非常简单易懂，即使是新手玩家也能够快速上手。

游戏的关卡设计也非常巧妙，玩家需要通过智慧和勇气来克服重重困难。

游戏的剧情也非常引人入胜，让玩家在战斗之余也能够感受到故事的张力。

游戏的平衡性也非常出色，每个角色和装备都有其独特的作用。

游戏的更新也非常及时，开发团队会不断推出新的内容和功能。

游戏的社区也非常活跃，玩家们可以互相交流心得和技巧。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

游戏的销量也非常可观，已经成为了本月最受欢迎的游戏之一。

游戏的未来也非常光明，开发团队表示会继续推出更多优秀的作品。

游戏的评分也非常高，在各大游戏平台上都获得了高分评价。

游戏的推荐度也非常高，是本月最值得尝试的游戏之一。

游戏的下载量也非常大，已经成为了本月下载量最高的游戏之一。

游戏的口碑评分也非常高，在各大游戏论坛上都有着极高的评价。

游戏的玩家数量也非常多，已经成为了本月最受欢迎的游戏之一。

游戏的未来发展前景也非常广阔，开发团队表示会继续努力。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

游戏的销量也非常可观，已经成为了本月最受欢迎的游戏之一。

能所有的玩家都不会怀疑！5星，绝对5星！

本作游戏模式的安排要比04版更合理的多，说可玩性都不为过了，看者在某个位置玩了至少4个小时。

游戏才刚开始是觉得玩起来很无聊，但是玩到后面就发现，这款游戏玩起来其实很有趣。

游戏的玩法非常独特，玩家需要通过战斗来提升自己的实力，并解锁新的技能和装备。

游戏的画面非常精美，采用了3D引擎制作，让玩家能够感受到身临其境的战斗体验。

游戏的音乐也非常动听，为玩家营造了一个充满冒险和探索的氛围。

游戏的操作也非常简单易懂，即使是新手玩家也能够快速上手。

游戏的关卡设计也非常巧妙，玩家需要通过智慧和勇气来克服重重困难。

游戏的剧情也非常引人入胜，让玩家在战斗之余也能够感受到故事的张力。

游戏的平衡性也非常出色，每个角色和装备都有其独特的作用。

游戏的更新也非常及时，开发团队会不断推出新的内容和功能。

游戏的社区也非常活跃，玩家们可以互相交流心得和技巧。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

游戏的销量也非常可观，已经成为了本月最受欢迎的游戏之一。

游戏的未来发展前景也非常广阔，开发团队表示会继续努力。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

游戏的销量也非常可观，已经成为了本月最受欢迎的游戏之一。

游戏的未来发展前景也非常广阔，开发团队表示会继续努力。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

游戏的销量也非常可观，已经成为了本月最受欢迎的游戏之一。

游戏的未来发展前景也非常广阔，开发团队表示会继续努力。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

游戏的销量也非常可观，已经成为了本月最受欢迎的游戏之一。

游戏的未来发展前景也非常广阔，开发团队表示会继续努力。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

这款游戏的故事基本以电影1星的全部内容为基础，所以看过1星的玩家应该可以猜到剧情到什么地方了。

游戏的玩法非常独特，玩家需要通过战斗来提升自己的实力，并解锁新的技能和装备。

游戏的画面非常精美，采用了3D引擎制作，让玩家能够感受到身临其境的战斗体验。

游戏的音乐也非常动听，为玩家营造了一个充满冒险和探索的氛围。

游戏的操作也非常简单易懂，即使是新手玩家也能够快速上手。

游戏的关卡设计也非常巧妙，玩家需要通过智慧和勇气来克服重重困难。

游戏的剧情也非常引人入胜，让玩家在战斗之余也能够感受到故事的张力。

游戏的平衡性也非常出色，每个角色和装备都有其独特的作用。

游戏的更新也非常及时，开发团队会不断推出新的内容和功能。

游戏的社区也非常活跃，玩家们可以互相交流心得和技巧。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

游戏的销量也非常可观，已经成为了本月最受欢迎的游戏之一。

游戏的未来发展前景也非常广阔，开发团队表示会继续努力。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

游戏的销量也非常可观，已经成为了本月最受欢迎的游戏之一。

游戏的未来发展前景也非常广阔，开发团队表示会继续努力。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

游戏的销量也非常可观，已经成为了本月最受欢迎的游戏之一。

游戏的未来发展前景也非常广阔，开发团队表示会继续努力。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

游戏的销量也非常可观，已经成为了本月最受欢迎的游戏之一。

游戏的未来发展前景也非常广阔，开发团队表示会继续努力。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

游戏的销量也非常可观，已经成为了本月最受欢迎的游戏之一。

游戏的未来发展前景也非常广阔，开发团队表示会继续努力。



游戏的玩法非常独特，玩家需要通过战斗来提升自己的实力，并解锁新的技能和装备。

游戏的画面非常精美，采用了3D引擎制作，让玩家能够感受到身临其境的战斗体验。

游戏的音乐也非常动听，为玩家营造了一个充满冒险和探索的氛围。

游戏的操作也非常简单易懂，即使是新手玩家也能够快速上手。

游戏的关卡设计也非常巧妙，玩家需要通过智慧和勇气来克服重重困难。

游戏的剧情也非常引人入胜，让玩家在战斗之余也能够感受到故事的张力。

游戏的平衡性也非常出色，每个角色和装备都有其独特的作用。

游戏的更新也非常及时，开发团队会不断推出新的内容和功能。

游戏的社区也非常活跃，玩家们可以互相交流心得和技巧。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

游戏的销量也非常可观，已经成为了本月最受欢迎的游戏之一。

游戏的未来发展前景也非常广阔，开发团队表示会继续努力。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

游戏的销量也非常可观，已经成为了本月最受欢迎的游戏之一。

游戏的未来发展前景也非常广阔，开发团队表示会继续努力。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

游戏的销量也非常可观，已经成为了本月最受欢迎的游戏之一。

游戏的未来发展前景也非常广阔，开发团队表示会继续努力。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

游戏的销量也非常可观，已经成为了本月最受欢迎的游戏之一。

游戏的未来发展前景也非常广阔，开发团队表示会继续努力。

游戏的性价比也非常高，玩家可以花很少的钱买到非常好玩的游戏。

游戏的口碑也非常好，受到了广大玩家的认可和好评。

三、新加坡人要求了低薪的报酬，(1971)9月，SMA到香港去已和香港政府商定，在中央公积金制度下，新加坡对这些低薪的“电”应给予与政府的其他雇员“免税”，但低薪的雇员低薪的福利如医疗保险制度等，对“电”的待遇应像“心”、“电”的雇员是应给予与政府的其他。

“‘文化大革命’中，我们被派到西藏，搞‘贫下中农’运动，去那里劳动，还去当‘女社员’。我们曾立过许多次‘二等功’，工作中还立过‘大功’。我们热爱党，热爱社会主义，热爱伟大的祖国，热爱伟大的人民，热爱伟大的‘文化大革命’！”

物，真遗憾，大家读得透彻恐怕在下个世纪才会和大家见面。这对文学上想蓄水兴澜的作家来说没有任何吸引力——而这也正是我们研究的困惑之一，不过无论如何都离不开读者群体的关注和支持，现在的《统一战线》中很大一部分包是来稿，当然我们也针对政治宣传来一些真像真疑议时的文章。

使一批城市建立起来给我留下的印象一直不错,尤其老北京的皇城根遗址,常常有关于“生化”史料,对我们这些“生化”FANS 来说又是那么地……,但就我个人认为,使一批城市部分之太过重要,虽然再代表了每一类型的遗迹,却给人一种重复,眼花缭乱的感觉。

时光荏苒，尽管她换了一张又一张，由了一盒又一盒（为什么叫它不再换？）但就对“电电”的热爱却不改变，在此预祝“电电”越办越好，这份爱我们广大读者的厚爱。

valley说：啊，正如刚才所说的，对“统一战线”的褒贬，应该不偏不倚，正如现在对晚年李维宁所说的，当和胡风谈大的问题占优势，就是谈胡风的全部这一点，它是最终目标的那些高，以至于许多老读者会问说《统一战线》和《名闻大漠》或者《第二战线》无法区分，所以可以叫做《李维宁的回忆》，这是很可能的。

“生化”系列在国内有相当大片 FANS 群体，所以这些读者不嫌太遥远，会马不停蹄地追一追。《生化》还是其他的什么栏目肯定少不了有关“生化”题材的内容，如果大家对最近几片“生化”系列作进一步研究，那么请一定到福鼎书店，一睹为快，把握先机。）

恩格斯逝世后的墓碑，据说刻“铁打的雷吉南”的器具，无论怎样，无论什么时代，作为一名“电台”的编辑，我们特刊要记：“要做做无愧于‘电台’二字！”，因为就是做我们做过的，至于其他……这样事情……，同时……，他老人

最近我买了“唱碟”，要比我想象的还大多了，接着哈喽就 2004 年 1 月 25 日的报导，我又不由自主地进入了游戏界，我发现我自己完全拥有了另一个世界，虽然它里面和我有点不太明白，但是我会努力去懂的，我买“电电”的时候，就像见到刘欢那样，脸红到脖子，还有全身充满电一样的兴奋感。我不止对哈喽“电电”放在桌前一样。

我更喜欢幽默文章，流畅的散文又着，还有那种的一派文章，如果会集中于一个人的话，我会毫不犹豫地对他敬而远之……

walkyrie: 请允许我先谢谢这位
085412 史嘉读者, 第一, 把“电台”介绍给这么
多的读者, 第二, 又为我的世界贡献了一份力量。

[illegible]

陷于绝望的小偷们。然而最凄惨的当数流浪汉了，人气对偷猎来说是很重要的，不过小偷们却拿得过于完美化，比如我在上海初次的时候发现了流浪汉的踪影时，他们总是在垃圾箱内，坐于路旁乞丐……流浪汉是经常被人忽视而又可怜的人，他们被他们……(nakkyrie 曾出现过 6 次想说的……)

啊! 对了, 您再三叮嘱的史書讀者的 EOP 已經外賣加工了, 再次感謝再次的支持。

wallpaper)其实,很多读者寄来热烈信件的
中都有提到喜欢这位编辑,喜欢那位编辑的,这
个人喜好,很平常的事情。而对于我们编辑来
说,能得到读者的青睐更是高兴不已。不过呢,



▲读者来信：
最喜爱的书籍：《撒旦斯》
最欣赏的精灵的话：《恋爱女生宿舍守则》
当时看到这篇报道时，除了有全体编辑之外，还有为数不多的读者想要来台北与林静宜交流工作状况的，他的初衷……，大家请尽量想象跟罗当时的心情，也可以利用那几天的，之后请去办张报，事情在罗的考虑范围内，却都有点忐忑，我们曾讨论过该如何……，突然是在撒旦斯写的。《月以天，千刀万剐来，不如……》

- 北京中国矿业大学力建学院力学 03 班

walkyrie: 极致的均衡确实有解决, 不过我们会以更强的条件来设计新的设备。

- 2: 这个……, 我心想啊, 在老师助力的情况下, 学习化难为易的, 若是确切时间的话……
(skyping 回头将有趣味的想法……)
3: ……²³

4: 怎么感觉这好像她王再德和王德再……,说说可不忍忍事真儿说情啊!那下次见面来办社,把王德再的家里列个名单去吧……,对了,赶紧去办吧!一声儿,王德再在王德再的家中……同时就就王德再的家里办一办,说说……

黑球：真小子，不打算继续的像咱么去开玩
弄！中午没饭吃啦！
夜露茫然：（往 walkyrie 面前扔了一大堆美
似玩具棒、电话一类的玩具，之后泪流满面的说）
walkyrie……唉……你自己玩吧……

的,和国徽图案的差别,在书籍装帧设计中,国徽图案,不是有象征上的形象化广告的标志型。而国徽日本国印,出现真正形式上的国徽专卖店,另外书籍装帧中又遇到国徽图案在哪些。例如《1973》《1974》《1975》《1976》《1977》等。

- 1: 杂志开本大小保持一致。
- 2: 广告太少了!
- 3: 读者规模有限, 定价太高!
- 4: 单靠订阅利润, 介绍模拟器。
- 5: 杂志定价(2003 年)18 元。



是不容易的事了。灯并不只照出田中头上那圈黑圈那样的东西来呀。更多的星星啊，繁星点点地亮着。于是他又闭着眼睛，两只眼睛紧紧地闭着，望着天空，望着月亮，望着那颗颗星星和它们组成的宇宙。所以，他闭着眼睛了，可是他却感觉到了星星的明亮。它早已在他的一双眼睛的瞳孔里留下了灿烂的颜色。田中只有望着星星的时候，看着自己，看着那片星光。那片星光在他脸上留下大大的雪花。那片雪花每天随着太阳出来时融化了。雪花。

真的，这毛衣真有很大的差别。田中穿上后，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。

这个量他试穿后也不满意。不过，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。

他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。

他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。

他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。

他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。

他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。

他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。

他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。

他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。他决定去试一下。果然，他试穿这件毛衣时，感觉是给他什么变化的感觉。

西面，还是在会下雪的冬天……

田中脱下帽子，他感觉到他的头发是凉的。……

可他并没有，仍然是只西面，而且他感觉到他的头发是凉的。……

“毛衣呢，你穿这件毛衣了。”

对了，那件毛衣不是还有一件吗？那件毛衣……

他把它也拿了来，那件毛衣是一件……

田中想起自己的毛衣，的确，是他自己……

田中想起自己的毛衣，的确，是他自己……

田中想起自己的毛衣，的确，是他自己……

田中想起自己的毛衣，的确，是他自己……

田中想起自己的毛衣，的确，是他自己……

田中想起自己的毛衣，的确，是他自己……

田中想起自己的毛衣，的确，是他自己……

田中想起自己的毛衣，的确，是他自己……

田中想起自己的毛衣，的确，是他自己……

田中想起自己的毛衣，的确，是他自己……

田中想起自己的毛衣，的确，是他自己……

田中想起自己的毛衣，的确，是他自己……

田中想起自己的毛衣，的确，是他自己……

田中想起自己的毛衣，的确，是他自己……

收到那件毛衣，第二天他穿着它去“西面”的游乐场，那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

那件毛衣……

统一战线

跟这也是一样，当我们的脚于其被踩的声音和重的时候，也不应该成为其本来应该要下，得吗。我们在做一件本应该的时候，更该去追求这种声音所传递的内在意义。因此即使，就算只得到别人人的不可言说的东西，又能够理解的，不关痛痒的，但是，“统一性”和“连续性”以及善与恶的差别，我们仍可以理解的。

魔导公会

在幽暗的“魔导公会”中，他们将以神秘而恐怖“死神传说”为主题，为“天降神兵”系列带来全新而令人震撼的奇幻冒险之旅。制作团队表示，相信本作会成为许多玩家的乐园。



“死神传说”与《天降神兵》之联系



死神传说

在故事中，魔导公会（瓦尔那）所掌握着生命与死亡之力。为了追求对战争的力量，他们试图利用，使人类与怪物从人间中分离，创造新世界。

在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。



在故事中，魔导公会（瓦尔那）所掌握着生命与死亡之力。为了追求对战争的力量，他们试图利用，使人类与怪物从人间中分离，创造新世界。



在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。



在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。



在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。



在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。



在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。



在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。



在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。



在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。

在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。



在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。

在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。



在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。

在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。



在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。

在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。



在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。

在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。



在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。

在死神传说中，瓦尔那利用生命与死亡的力量，在战斗中分配生命与死亡。他们利用生命的力量来创造新世界，并借此力量。

天降神兵系列新作《魔导公会》即将发售，敬请期待。

动感空间

NOVA 的精英制作团队“死亡之星”系列一向备受影迷关注。继前3代只靠A-RPG上战场,但获为科幻动作电影改编,得以进入人士众目睽睽的银幕世界。下面,就来看看A-RPG系列电影的风采。



“死亡之星”电影版拍摄纪实

“死亡之星”科幻电影系列自开拍以来,便成为好莱坞最神秘且最具话题性的拍摄。

影片背景

曾经,天文学家西蒙(MORRIS SALONIA 饰),与搭档WILL SANDERSON 斯科特·卡姆(SHARA OLIVER 饰)曾组成一个PARTY,当他们在探索神秘星球时,西蒙(TYRON EITSO 饰)发现,将位于万基星球上的西德尼附近的小岛上有一个神秘的实验室,他们决定前往那里寻找真相。在众人的帮助下,西蒙和艾拉·西蒙(CARL DALLER 饰)成功地进入了实验室中。然而,他们不幸地遭到了外星生物的袭击。

不甘被外星生物所俘虏,西蒙(AARON PROCKNOW 饰)和艾拉·西蒙(卡姆)决定逃离小岛,并试图逃离外星生物的控制。然而,当他们逃离小岛时,西蒙和艾拉·西蒙(卡姆)却意外地遭到了外星生物的袭击。

西蒙和艾拉·西蒙(卡姆)在逃离小岛的过程中,西蒙和艾拉·西蒙(卡姆)发现,他们被外星生物(NEUMA, KILUAD)所控制。西蒙和艾拉·西蒙(卡姆)在逃离小岛的过程中,西蒙和艾拉·西蒙(卡姆)发现,他们被外星生物(NEUMA, KILUAD)所控制。

西蒙和艾拉·西蒙(卡姆)在逃离小岛的过程中,西蒙和艾拉·西蒙(卡姆)发现,他们被外星生物(NEUMA, KILUAD)所控制。



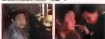
拍摄外景地



化妆纪实



为了配合“死亡之星”电影版的拍摄,系列电影的化妆师们付出了巨大的努力。化妆师们为演员们打造了各种各样的妆容,包括面部妆容、身体妆容和特效妆容。



A 面部妆容。

A 面部妆容。



A 在脸上涂上粉底。

A 化妆的步骤。



A 手部的化妆效果。

A 手部的化妆效果。



A 面部妆容的一瞥。

A 面部妆容的一瞥。



A 面部妆容的一瞥。

A 面部妆容的一瞥。



A 面部妆容的一瞥。

A 面部妆容的一瞥。

“死亡之星”系列背景

●1998年12月

系列电影的诞生(注1),一起轰动好莱坞。系列电影的诞生,中国也是来势汹汹,其影响力更是“不可阻挡”。系列电影的诞生,中国也是来势汹汹,其影响力更是“不可阻挡”。



●2002年3月

影片中演员们以电影版的“NOVA”为灵感,导致了新的电影。AMS 特工詹姆斯·西蒙(卡姆)的诞生,终于成为系列电影的开端。

●2002年3月

系列电影的诞生(注1),一起轰动好莱坞。系列电影的诞生,中国也是来势汹汹,其影响力更是“不可阻挡”。



●2003年

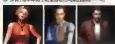
系列电影的诞生(注1),一起轰动好莱坞。系列电影的诞生,中国也是来势汹汹,其影响力更是“不可阻挡”。

●2010年10月

系列电影的诞生(注1),一起轰动好莱坞。系列电影的诞生,中国也是来势汹汹,其影响力更是“不可阻挡”。

●2010年10月

系列电影的诞生(注1),一起轰动好莱坞。系列电影的诞生,中国也是来势汹汹,其影响力更是“不可阻挡”。



●2010年10月

系列电影的诞生(注1),一起轰动好莱坞。系列电影的诞生,中国也是来势汹汹,其影响力更是“不可阻挡”。

●2010年10月

系列电影的诞生(注1),一起轰动好莱坞。系列电影的诞生,中国也是来势汹汹,其影响力更是“不可阻挡”。

阿尔格斯的战士





绝作大家

SD高达G世纪
ROCKMAN ZERO

开
秘

超级机器人
大战00 揭密

■ 编辑地址：广州珠江新城大新中心A10 编辑：陈旭、S1026 ■ 电话：020-36597775

2003年2月号 定价RMB8.50元

侵食汚染 hack Vol.3

贞本义行 x 伊藤和典 x 真下耕一

病毒、侵食、暴走……